100 Páginas
Especial de Férias

Concorra a dois PlayStation 2 ou dois PSP. Você decide!

Playstation

Dicas e Truques para

www.europanet.com.br

Julho 2005
Ano 7 • Nº 78
Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

1342 DICAS & TRUQUES

4 Detonados

Medal of Honor: European Assault
Missões secretas e dicas para conseguir todas as medalhas de ouro

Batman Begins
Os truques para aterrorizar os vilões desta aventura cinematográfica

Star Wars III
Roteiro completo, senhas especiais e uma porrada de segredos

Haunting Ground
Desvende os enigmas e faça os finais secretos

Imagens Inéditas

Winning Eleven 9

Tudo sobre o melhor jogo de futebol de todos os tempos

Detonado Especial de Férias

+ Winning Eleven 8

Com novas dicas e detalhes imperdíveis

Metal Gear 4
Revelamos a missão de Snake no PS3 e suas novas aventuras no PS2 e PSP

GTA

Liberty City Stories
O próximo game da série. Aqui, imagens e detalhes surpreendentes

San Andreas
Truques inéditos para barbarizar com CJ

ISSN 1516-6260

Ass. Técnica • Consertos
Venda • Troca • Compra
Destravamento

PlayStation · NINTENDO64 · XBOX · NINTENDO DS. · GAME BOY ADVANCE · PSP

Aerografia em Games

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · Electronic · MasterCard

A Loja dos Gamemaníacos

Sedex para todo o Brasil

Tel.: (11) 3361-4002 / 3331-2840 / 3331-0944
Rua Sta. Ifigênia, 210 – 1º andar – São Paulo – SP

JN Games

Gran Turismo 4
Grand Theft Auto - San Andreas
Dragon Ball Z - Sagas
Devil May Cry 3 - Dante Awakening
Tekken 5
Winning Eleven 8
Midnight Club 3 - Dub Edition
NBA Street V3
PlayStation 2
* console original, sem modificação. Promoção válida por tempo limitado. Imagens ilustrativas
Super promoção de inauguração
Playstation 2
3x R$ 250,00*
no cartão de crédito
XBOX
Doom 3
Mercenaries
Star Wars - Republic Commando
Halo 2
KOTOR 2 - The Sith Lords
Brothers in Arms - Road to Hill
Forza Motorsport
Rainbow Six - Lockdown

NINTENDO GAMECUBE

Chegou mais nova e completa loja de games que vai sacudir Santo André

NaçãoDesign

Brasil Games

Os melhores jogos e acessórios para todas as plataformas. Confira!

Praça Embaixador Pedro de Toledo nº 45 - Loja 01/02/03 - Centro - Santo André

Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

PlayStation

Julho/2005

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wecchi
Redatores: Humberto Martinez, Nelson Alves Jr., Danilo Bastos, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Caio Martinelli, Danilo Reis, Erick Melo, Gerson Tung, Giovanni Tabolacci, José Júnior e Vanessa Marques
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Lívia Capeli e Makotron

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Letícia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisangela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe (0xx11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0xx11) 3038-5103, Raphael Gherardi (0xx11) 3038-5084 e Rodrigo Sacomani (0xx11) 3038-5082
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Trafego: Marcos Roberto (r. 5097)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Julmara Figueiró
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Assinante: Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br **E-mail** atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica
ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER**
Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À galera

Antes de mais nada, vamos pôr ordem na casa. A revista **Dicas & Truques para PlayStation** é a maior e melhor revista de videogame do Brasil, tem uma redação muito bem organizada e disciplinada, e o editorial quem escreve sou eu. Certo, Makotron? Você tem toda a liberdade para escrever o que quiser, desde que use aquele diário destruído que carrega debaixo do braço. Aqui não, gavião. Agora vai ficar sem a seção *Trash Game*, até que o Leandro enjoe também do porco.

Isso posto, vamos falar de futebol. Winning Eleven, talvez? Mal começou a edição e o Luizão só falava disso. Como uma capa sobre isso seria excelente, que os leitores iriam adorar, e tal e coisa, e coisa e tal. O Leandro se desesperando cada vez mais. E onde iria achar novidade sobre o Winning Eleven? Pois o Luizão tanto atormentou o cara que ele fez o Humberto encontrar as novidades do Winning Eleven 9 que você vê por aqui. E para aproveitar o tempo sobrando do período de férias, nada como se divertir com o Winning Eleven 8 que você já tem. O detonado especial está aí. Um segredo da redação: o Winning Eleven 8 foi feito para o Leandro deixar o Luizão sossegado, caso nada aparecesse do WE9. Mas como apareceu, você leva tudo para se divertir.

Mas diversão mesmo tem sido o PSP que todo mundo na redação da **Dicas & Truques para Playstation** já tem. Como dá pra jogar toda hora, tanto em rede quanto fora da rede, ou ouvir música ou ver filmes ou... bem, você sabe tudo o que ele faz, o PSP virou um vício na redação. Tive até de botar ordem outro dia, porque na última reunião ninguém tirava os olhos das telas dos PSPs. Todos, menos o muquirana do Julio, claro, que ainda não comprou o brinquedinho. Mas gostamos tanto do portátil que na promoção você pode escolher se vai querer ganhar o PS2 ou o PSP. Mas tem de escrever no cupom e não vale trocar depois. Eu, se fosse você, escolheria, bem, sei lá, o que gostasse mais. Pô, trocar uma frase criativa por um PS2 ou PSP, e ainda escolher? Sei não, acho que estou, de novo, deixando essa turma livre demais.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

A equipe da Dicas & Truques
Esta é a galera que faz a maior revista de games do Brasil. Cada integrante usa uma arma secreta para detonar os games, descobrir as melhores dicas e descolar as reportagens mais quentes que você não encontra nem nas revistas gringas.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

ÍNDICE

Capa
Winning Eleven 9 (PS2) 22

Geral
Acessórios 78
Cartas 10
Garota PlayStation 50
Especial Metal Gear Solid 18
Promoção 8
News Station 12
Reset 92
Superteste 76

PREVIEWS (PS2)
AND 1 Streetball 26
Crash Tag Team Racing 28
Final Fight: Streetwise 28
Marvel Nemesis:
Rise of the Imperfects 24
Matrix: Path of Neo, The 29
Taxi Driver 26
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 25

PREVIEWS (PSP)
Lemmings 30
Monster Hunter Portable 30
Viewfull Joe: VFX Battle 30

Reviews (PS2)
Atelier Iris Eternal Mana 35
Colosseum: Road to Freedom 37
Killer 7 32
Madagascar 34
Roland Garros 2005 36
Scar: Squadra Corse Alfa Romeo 36
Vampire Darkstalkers Collection 34

Reviews (PSP)
FIFA Soccer 38
Hot Shots Golf - Open Tee 38
NFL Street: Unleashed 39

O GameBlog está no ar

Site: www.gameblog.com.br

*Visite o blog da redação de games da Editora Europa e conheça de perto a galera responsável pelas revistas **Dicas & Truques para PlayStation** e **Game Master**. Você vai se divertir.*

Detonados & Cia (PS2).
Batman Begins 54
Hauting Ground 40
Medal of Honor European Assault 60
Star Wars Episode III:
Revenge of the Sith 46
Winning Eleven 8 68

Dicas (PS2)
Formula One 2004 82
GTA: San Andreas 80
Need For Speed Underground 2 82
Predator: Concrete Jungle 82
Psychonauts 82
Ridge Racer Rivals 84
Rise of the Kasai 84
Swat: Global Strike 84
Taiko Drum Master 84
TT Superbikes 84
Vampire: Darkstalkers Collection 84

Dicas (PSP)
Archer Maclean's Mercury 81
Darkstalkers Chronicle:
The Chaos Tower 82

Dicas (PS1)
Darklight Conflict 81
Street Fighter Alpha 3 84

GameShark (PS2)
Cold Winter 86
Ford Racing 2 86
God of War 86
Haunting Ground 86
Predator:
Concrete Jungle 86
Star Wars: Episode III:
Revenge of the Sith 88
Stella Deus: The
Gate Of Eternity 88
Street Fighter: Anniversary
Collection 88
Yu-Gi-Oh!: Capsule
Monster Coliseum 88

GameShark (PS1)
Resident Evil 2 88
Syphon Filter 2 88
Syphon Filter 3 88

PROMOÇÃO
PEDALA, GALERA!!!

PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 15 palavras narrando um gol hilário com os integrantes da redação da sua Dicas & Truques para PlayStation. A frase mais criativa e engraçada ganha um PS2 ou PSP (você escolhe no cupom). A segunda frase mais criativa será premiada com um jogo original de PS2.

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre os últimos minutos de uma partida cômica de futebol entre a seleção brasileira e o time da redação da Dicas & Truques. Os dois desenhos mais criativos serão premiados, um com PS2 ou PSP (você escolhe no cupom) e outro com um jogo original de PS2.

PS2 ou PSP. Aqui você escolhe o seu prêmio

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.**
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de agosto de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 15 palavras, narrando um gol hilário com os integrantes da redação da sua **Dicas & Truques para PlayStation**.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho em anexo mostrando os últimos minutos de uma partida cômica de futebol entre a seleção brasileira e o time da redação da **Dicas & Truques**.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 80, que estará nas bancas no dia 5 de setembro de 2005. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 15 de dezembro de 2005 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO DEUS DA GUERRA E DA ESPIONAGEM

A promoção da edição 76 da revista **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.027 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando como usaria os poderes de Kratos, de *God of War*, para pegar o agente Sam Fisher, da série *Splinter Cell*. A Promoção 2 premiou um desenho mostrando os personagens de *God of War* e *Splinter Cell* em uma situação divertida com a galera da redação. A frase e o desenho foram escolhidos pela redação da **Dicas & Truques para PlayStation**. Confira o nome dos dois ganhadores e veja se você é o grande felizardo.

FRASE

COMO VOCÊ USARIA OS PODERES DE KRATOS, DE *GOD OF WAR*, PARA PEGAR O AGENTE SAM FISHER, DA SÉRIE *SPLINTER CELL*?

1º - Pamela Barbosa Blasques
São Paulo/SP
Frase: "Acenderia a luz."
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

DESENHO

1º - Adriano de Jesus Sevilha de O. Santos/SP
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

Promoção

Marque com um **X** a promoção desejada e o prêmio que gostaria de receber caso fosse o ganhador.

Envie o cupom até 5 de agosto de 2005. 1 ☐ 2 ☐ PS2 ☐ PSP ☐

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Use até 15 palavras para narrar um gol hilário com os integrantes da revista Dicas & Truques.

_____

_____

_____

PODER EM DOBRO

GLÓRIA EM DOBRO

EMPIRE EARTH II

Amplitude inigualável
Comande mais de 500 unidades e estruturas ao longo de 12 mil anos de conquistas.

Controle sem precedentes
As janelas secundárias em tempo real criam um novo patamar de comando.

Realismo extraordinário
A mudança das estações e as variações de clima põem à prova suas habilidades táticas.

A série que reinventou a estratégia histórica em tempo real agora apresenta uma evolução de proporções épicas com uma poderosa interface inédita. Construa, divida e conquiste o mundo, deixando sua marca na História mais uma vez.

www.empireearth2.com

14

mad-doc SOFTWARE

SIERRA

NVIDIA

POWERED BY gamespy

PC CD-ROM SOFTWARE

Games for Windows

Roda melhor em intel inside pentium 4

DOMINE COMO NUNCA COM A TECNOLOGIA INTEL

GAME OF THE YEAR BEST PC GAME

A sequência do melhor jogo de 2001 segundo o portal GameSpy

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Empire Earth, Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc é uma marca de titularidade da Mad Doc Software, LLC. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2005 de RAD Game Tools, Inc. Usa Miles Sound System. © 1999-2005 de RAD Game Tools, Inc. Windows é uma marca registrada ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países e são usadas sob licença da Microsoft. Pentium e o logotipo Intel Inside são marcas registradas ou de titularidade da Intel Corporation ou suas subsidiárias nos Estados Unidos e em outros países. Todas as demais marcas de titularidade pertencem a seus respectivos proprietários.

Este é o seu espaço para falar com a galera da redação. Peça dicas, códigos, estratégias... A resposta para as suas dúvidas está aqui

por Leandro Rodrigues

Vampiro trapaceiro

Olá, pessoal da redação. Será que vocês poderiam passar todos os códigos de Blade do PS1? Valeu!
Norton de Oliveira
Santos/SP

Claro, Norton. Seu pedido é uma ordem. Confira todas as dicas para você debulhar os vampiros de Blade *sem perder sangue. Durante o jogo, aperte o botão* START *e digite os seguintes códigos.*

Liberar todos os itens:
→,←,↑,↓,L2,L1,R2,R1
Munição infinita:
↓,→,↑,←,L2,L1,R2,L1
Energia infinita:
→,→,→,←,L2,L1,R2,R1
Ativar todos os códigos de uma vez - Segure L1 seguido de: →,←,↑,↓,L2,L2,R2, R2

Ajuda na briga

Em primeiro lugar, parabéns pela revista. O trabalho de vocês está nota 10. Estou precisando de uma ajuda no jogo *DEF Jam: Fight For NY*. Se tiverem algum código, eu agradeceria muito.
Celso Moreira dos Santos
Mogi das Cruzes/SP

Que bom que você gosta da revista, Celso! A galera agradece. Agora, para detonar no DEF Jam, *entre na opção* Cheats, *no menu* Extras *e digite os códigos a seguir:*

Ganhar 100 Reward Points: NEWJACK
Ganhar 100 Reward Points: THESOURCE
Ganhar 100 Reward Points: CROOKLYN
Ganhar 100 Reward Points: DUCKETS
Ganhar 100 Reward Points: GETSTUFF
Códigos para liberar algumas músicas extras:
Afterhours: LOYALTY
Anything: MILITAIN
Bust: BIGBOI
Chopshop: CHOPPER
Comp: CHOCOCITY

Vidrada em música

Tenho 12 anos e adoro o jogo *Amplitude* do PS2. Há algum código para habilitar todas as músicas dele? Publiquem mais jogos musicais.
Fernanda Bernardes
São Paulo/SP

Fernanda, a galera aqui da redação também adora os jogos musicais. O Humberto, aliás, é fã de carteirinha de Gitaroo-Man. *Estamos de olho no gênero, por isso, pode confiar que assim que aparecer mais um jogo de qualidade no estilo ele estará na revista. Quanto ao seu código, digite a seqüência* ■, ●,■,●,↑,→, ←,↓,↓,→,←,↑ *durante o jogo e todas as músicas serão habilitadas na hora.*

Códigos selvagens

Preciso de dicas do *Tarzan* para PS1. Sei que o jogo é velho, mas se fosse possível, queria as trapaças dele. Muito obrigada.
Camila Borges do Nascimento
Rio de Janeiro/RJ

Jogos musicais, como Amplitude, sempre agradam a quem curte controles simples e visual alucinante

Camila, os jogos do PS1 podem não ser os mais atuais, mas há ainda um grande número de pessoas aqui no Brasil que é fã do console, como você, e a gente não está nem um pouco a fim de deixar essa galera que curte jogos de qualidade na mão. Digite os códigos a seguir no menu principal do jogo e aproveite as trapaças:

Vidas infinitas:
L1,R1,L2,R2,L1,R1,L2,R2
Seleção de fases:
L1,R1 L1,R1 L1,R1 L1,R1,L2, R2

Entre em contato!
Mande a sua dúvida para:
Fala, Galera
Endereço: rua MMDC, 121 - Butantã
São Paulo/SP - 05510-900
E-mail: playstation@europanet.com.br
FAX: (0xx11) 3819-0538
– Sua resposta será publicada somente nesta seção.

Mercenário

Olá, amigos da Dicas & Truques. A revista está cada vez melhor. Parabéns. Gostaria de saber todos os códigos do jogo *Mercenaries* para Playstation 2. Obrigado.
Gabriel Santana
São Paulo/SP

Valeu pelo incentivo, Gabriel! Para você não ter mais nenhum problema no Mercenaries, *use o arsenal de códigos a seguir. Todos eles devem ser digitados na tela* Factions *do seu PDA, certo soldado? Um abraço.*

Ganhe US$ 1.000.000: →,↓,←,↑,↑,←,↓,→
Liberar todos os itens para compra:
↓,↓,↓,↓,↑,←,→,→
Munição infinita:
→,←,→,→,←,→,←,←
Energia infinita:
↑,↓, ↑,↓,←,→,←,→
Abra todas as roupas e itens colecionáveis:
→,→,←,←,↑,↑,↓,↓,↑,→,←,↓, ↓,←,→,↑,↓,↓,↑,↑,←,←,→,→
Jogue com o Han Solo:
←,←,→,→,↑,↓,↑,↑
Jogue com o Indiana Jones:
←,←,→,→,↑,↑,↓,↓
Jogue com o Ás de Diamante:
←,←,→,→,↓,↓,↑,↑
Zerar nível de relacionamento com as facções:
↑,↑,↑,↑,↓,↓,↑,↓

Edifier

The Audio Artist

Dos passos nos corredores
ao ronco dos motores,
Turbine seu PlayStation!!!

X100

X400

R102

AgoraDigital Inf.- O representante exclusivo no Brasil
Informações:(0xx11)3228 5021
faleconosco@edifier.com.br

www.edifier.com.br

Konami - Numa entrevista à revista *Famitsu*, Hideo Kojima, o criador do agente Solid Snake, disse que escolheu mais uma vez o PS3 para lançar o quarto *Metal Gear* porque o PlayStation amadureceu a série. Ele está apostando tudo no futuro console da Sony. Alguém tem alguma dúvida de que o game fará sucesso? Confira o preview do jogo na página 18.

por Julio Wechi

GTA DE BOLSO

Prepare-se para jogar GTA em qualquer lugar escutando suas músicas preferidas nas rádios do game

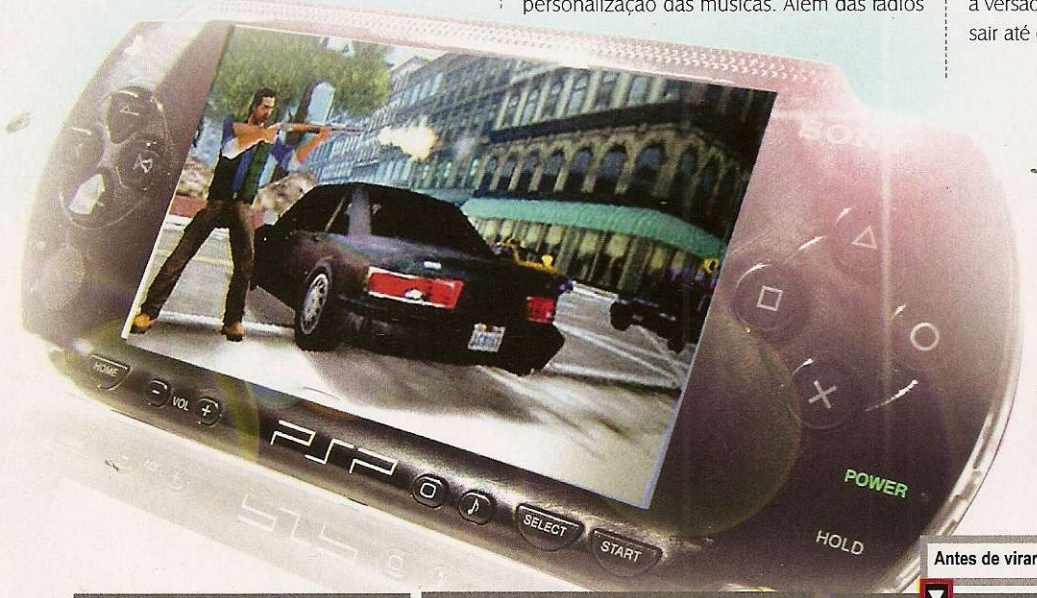
A Rockstar deixou escapar os primeiros detalhes do GTA do PSP. *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* está sendo desenvolvido exclusivamente para o portátil e promete combinar uma versão reduzida de Liberty City, a cidade de GTA III, com um pacote de recursos inéditos à série.

Situado no ano de 1998, o GTA do PSP o colocará no controle do aspirante a mafioso Toni Cipriani, o futuro chefão de *GTA 3*. Como é evidente, a história rola antes dos fatos do game do Play 2, o que significa que tanto o enredo quanto as missões, apesar de contarem com elementos conhecidos da série, serão totalmente inéditos.

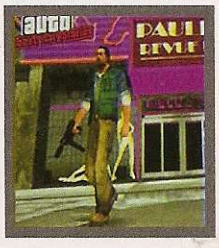
Missões, aliás, a Liberty City do PSP trará aos montes, bem mais do que as que havia em *GTA 3*. As tarefas, porém, serão bem mais curtas e a cidade perderá alguns bairros. Em contrapartida, muitos dos veículos presentes nas versões *Vice City* e *San Andreas* do game estarão presentes no jogo do PSP, como motocicletas, furgões e carrões clássicos. Só é dúvida a presença de aviões e helicópteros, ainda não confirmada.

Outra novidade importada diretamente das versões de PC e Xbox de GTA é a personalização das músicas. Além das rádios normais, será possível carregar arquivos MP3 do Memory Stick Duo para criar uma rádio personalizada, ou trocar as músicas que rolam durante as missões.

Quanto aos gráficos, não haverá perdas significativas, considerando o menor tamanho da telinha do portátil. Nas primeiras fotos que vazaram na rede, o visual 3D está acima da média quando comparado aos de outros jogos do PSP. A maior queda de qualidade rolou nas texturas dos edifícios e demais construções, que ficaram mais simples, mas as cores e o horizonte das cidades, essenciais para uma boa jogabilidade, não devem nada à versão do PS2. *GTA: Liberty City Stories* deve sair até o final deste ano.



Antes de virar chefão da Máfia, Toni Cipriani precisa ralar



Sony - A dona do PS3 desapontou ao distribuir poucos kits de desenvolvimento do PS3 na Europa, Ásia e América. A empresa até admitiu isso, concordando que não está conseguindo suprir os pedidos simultâneos de todas as produtoras. Até o fechamento desta edição, a Sony ainda não tinha ultrapassado 200 unidades de kits entregues.

PSP ATUALIZADO

A Sony disponibilizou em seus sites oficiais as novas atualizações para o PSP americano e japonês. O processo de upgrade é feito pelo próprio PSP, usando um ponto de conexão sem fio ou baixando o programa para um PC e transferindo os arquivos para o Memory Stick Duo. Além disso, alguns games em UMD, que serão lançados em breve, terão uma opção extra para fazer estas atualizações.

A versão 1.52 do upgrade reforça o sistema de segurança do portátil e adiciona a opção UMD Music, que será usada para tocar UMDs musicais. Se você tiver o PSP americano ou japonês, faça a atualização pelos seguintes sites, respectivamente:

Versão americana: www.us.playstation.com/psp.aspx?id=softwareupdate

Versão japonesa: www.playstation.jp/psp/update/ud_01.html

rankings

OS MAIORES DO MUNDO

PS2

1	GTA: San Andreas	Rockstar
2	Final Fantasy X	Square
3	God of War	Sony
4	Metal Gear Solid 3	Konami
5	Dynasty Warriors 5	Koei
6	Star Ocean	Square Enix
7	Devil May Cry 3	Capcom
8	WWE SmackDown vs Raw	THQ
9	Gran Turismo 4	Sony
10	Star Wars Episode III	LucasArts

PSP

1	Metal Gear Acid	Konami
2	Untold Legends	Sony
3	Lumines	Bandai
4	Wipeout Pure	Sony
5	Hot Shots Golf Open Tee	Sony
6	THUG 2 Remix	Activision
7	Twisted Metal: Head-On	Sony
8	Dynasty Warriors	Koei
9	Ridge Racer	Namco
10	Ape Escape: On the Loose	Sony

Fonte: GameFaqs

pirataria

EMULADORES NO PORTÁTIL

Os hackers não perdem tempo. Os viciados em tecnologia já criaram emuladores para o PSP que permitem carregar no portátil jogos de vários videogames antigos, como NES (Nintendinho), Master System, Super Nintendo e Mega Drive. Os softwares são instalados no Memory Stick Duo do portátil e depois iniciados pelo próprio menu do videogame de bolso. Vale lembrar que os emuladores não são licenciados pela Sony e só funcionam nas versões 1.5 ou inferior do PSP. Para mais detalhes, consulte o site **www.psp-hacks.com**. A **Dicas & Truques** lembra que o uso de ROMs (arquivos de jogos) desses videogames é ilegal, principalmente se você não tiver o cartucho original do jogo.

ranking

OS MAIS VENDIDOS DO BRASIL

1	Winning Eleven 8 International	Konami
2	Gran Turismo 4	Sony
3	GTA: San Andreas	Rockstar
4	Sonic Heroes	Sega
5	Call of Duty Finest Hour	Activision
6	Tekken 5	Namco
7	Devil May Cry 3	Capcom
8	Shark Tales	Activision
9	Brothers In Arms Road To Hill 30	Ubisoft
10	Area 51	Midway

fonte: Lojas Americanas

vendas

PS2 recordista de vendas

A Sony bateu um novo recorde de vendas. A empresa anunciou que já despachou mais de 90 milhões de unidades de PS2 para todo o planeta. Este número foi atingido em pouco mais de cinco anos, desde o lançamento do console, em março de 2000, no Japão. O detalhe é que o PS1 só atingiu esta marca em longos sete anos de vida. Vale ressaltar que o PS2 é o console que conta com a maior quantidade de jogos do mundo. Somados os jogos de PS1, que ele roda, são mais de 5 mil títulos diferentes para os gamemaníacos.

Informática KRM Games & Telefonia

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Despachamos para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
DESTRAVAMENTO C/ TODA LINHA DE CHIP

- MEMORY CARD
- VOLANTES
- CONTROLES
- HD P/ JOGOS
- CONSOLES:
- PS2/PSP/X-BOX

FINANCIAMOS EM ATÉ 24x

ENTRADA P/ 60 DIAS
CONSULTE OUTRAS FORMAS DE PAGAMENTO

- **INFORMÁTICA:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TODA LINHA DE MICROS E ACESSÓRIOS
FAÇA SUA CONFIGURAÇÃO
ENTREGA EM 48 HS / 1 ANO DE GARANTIA

VISA · VISA Electron · MasterCard · REDE SHOP

Matriz: Av. Paulista, 1159
3º andar – Cj 313
Filial: Av. Paulista, 1098
loja 41-B
(11) 3541-3914 / (11) 3266-7819
(11) 3285-6893

Jogos do PS3

Conheça os games da próxima geração que acabaram de entrar no forno das produtoras

Alan Wake

Os criadores da série Max Payne já estão trabalhando em um novo game para o PlayStation 3. *Alan Wake* será uma mistura de ação policial, suspense e terror. Você vai controlar um agente chamado Alan e investigará um incidente que vai muito além da compreensão humana. Os detalhes da história ainda são guardados a sete chaves, mas alguns detalhes importantes já estão rolando por aí.

O protagonista irá explorar cenários gigantes, como os do GTA, mas com alto grau de realismo. A aventura vai rolar em dias com duração real e o horário local afetará o ambiente. Além disso, novos personagens e situações surgirão conforme as suas ações, o que significa que, se a promessa for cumprida, o jogo nunca será o mesmo para dois jogadores diferentes.

Produtora: Remedy Entertainment
Tipo: ação – **Lançamento:** 2006

Project Delta

Muita ação e história mirabolante. Em *Project Delta*, você irá controlar soldados humanos numa guerra contra os Cryzen, uma raça de alienígenas. Após vencer o exército inimigo, uma segunda raça chamada Dorians surgirá, acabando com suas tropas e levando os sobreviventes ao planeta deles.

Na história, o seu grupo foge e descobre que o lugar é a Terra do futuro. Para reverter a situação, você deverá viajar no tempo e alterar o passado para evitar este destino sombrio. O jogo promete cenários detalhados, muitos inimigos simultâneos, missões estratégicas e dezenas de veículos e armas futuristas (veja as primeiras imagens abaixo).

Produtora: Playlogic – **Tipo:** ação
Lançamento: 2006

Fight Night Round 3

A terceira edição de Fight Night vai invadir o PS3. Além de escolher boxeadores atuais e clássicos para lutar por dezenas de rounds até se tornar o grande campeão, o novo game vai impressionar principalmente no realismo.

Bochechas tremendo, olhos esticando e dentes rangendo são algumas das expressões presentes nos personagens, cujos rostos irão reagir aos golpes. E como manda a tradição, *Fight Night Round 3* promete bem mais golpes do que o segundo jogo.

Produtora: Electronic Arts – **Tipo:** esporte
Lançamento: 2006

Dark Sector

A produtora de Unreal está desenvolvendo um jogo de tiro para o PS3. Em *Dark Sector*, o protagonista é um soldado chamado Hayden que conta com armas futuristas, uma poderosa armadura e telecinésia, a habilidade de mover objetos com a força do pensamento.

O tiroteio vai rolar no gelado planeta Plutão. Sozinho, o herói terá de enfrentar inimigos de todos os tipos usando engenhocas e seu poder da mente. A armadura, por exemplo, dará a Hayden o poder da invisibilidade e mudará de forma conforme o desenvolvimento do jogador.

Produtora: Digital Extremes – **Tipo:** ação
Lançamento: 2006

RESIDENT EVIL 3 E 4 NAS TELONAS

Resident Evil: Afterlife, o terceiro filme da série de Rancoon City, está sendo produzido no deserto da Austrália e contará novamente com Milla Jovovich, a Alice dos dois filmes anteriores. O diretor é o mesmo (Paul W. S. Anderson) e o filme estréia em 2006. O quarto filme também já foi confirmado e deve estrear meses depois.

ATARI SEM PRESIDENTE

James Caparro, presidente e chefe de operações da gigante Atari, não é mais o chefão da companhia. Até a nomeação de um substituto, o executivo e chefe de criação Bruno Bonnel está segurando a bronca.

TAIKO DRUM MASTER 2

Embalada pelo sucesso do primeiro game, que inclui um controle em forma de bateria, a Namco já anunciou o lançamento do segundo Taiko Drum Master (confira o teste do tambor na página 76). Além de contar com uma série de minigames inéditos, o novo título promete um pacote com 40 novas músicas, incluindo canções atuais, clássicas e, como no game atual, trilhas de sucesso de jogos e desenhos animados japoneses.

REDAÇÃO ONLINE

Já está na internet o blog da redação da **Dicas & Truques**. No site, você confere os detalhes do que está rolando no momento, flagra desabafos sinistros e ainda pode comentar deixando seu texto registrado. Basta entrar no endereço **www.gameblog.com.br**. A redação avisa: o humor de cada membro da equipe é variável e extremamente imprevisível.

RANKING DA IDF2

Confira as listas dos dez primeiros gamemaníacos nos ranking da IDF2 (International Digital Football Federation) em pontos e aproveitamento, respectivamente. Para saber mais sobre essa federação com os melhores do Winning Eleven, acesse o site: **www.digitalstadium.com.br**.

Posição	Jogador	Pontos
1	Sidney Paulo Abbud	995
2	Guilherme Larsson	626
3	Rodrigo Pires	545
4	Leandro Pigatti	438
5	Fábio Moura	328
6	José Domingos Filho	317
7	Anderson Faustino	275
8	Luiz Gustavo Pacces	269
9	Thiago Cavalcanti	235
10	Edivaldo Cardoso	219

Posição	Jogador	Aproveitamento
1	Gustavo Gonçalves	2,92
2	Andreson Faustino	2,81
3	Danilo Barros	2,79
4	Fábio Duraes	2,72
5	Sandro Basso	2,61
6	Leandro Maçol	2,53
7	Rafael Barreiros	2,51
8	Roberto Alencar	2,39
9	Odair M. da Silva	2,30
10	Eduardo R. Oliveira	2,28

A Maior e Melhor Loja do Brasil
Garantimos o Melhor Preço !
Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada
TUDO EM ATÉ 20x
DiSk GamEs
Desde 1992
Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.
Visite Nosso Site
www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP
TeleVendas
(19) 3242-0541
PlayStation 2
XBox
Nintendo DS
Game Cube
Lançamento
PSP Sony

SHOPPINGSTATION

Videogames e acessórios mais baratos...

Fique por dentro das melhores ofertas para você comprar um PS2 ou PStwo, controles Dual Shock 2, Memory Cards e até o portátil PSP. Os aparelhos são todos originais da Sony. A pesquisa de preço rolou no dia 14 de junho, com o dólar comercial valendo cerca de R$ 2,45. Como a cotação pode variar, vale a pena pechinchar nas lojas para encontrar ofertas mais baixas ou facilidades no pagamento.

Sobre os produtos pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PS2 é o PlayStation 2 quadradão, que saiu de linha no final do ano passado (modelo SCPH 50011 ou inferior). Fique esperto, pois a maior parte dos PS2 antigos listados abaixo é recondicionada. O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. Alguns desses pacotes contam também com o filme em UMD *Homem-Aranha 2*, mas estes kits são limitados e devem se esgotar logo. Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se a sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone **(0xx11) 3038-5086**.

Loja	Telefone	PStwo	PS2	Dual Shock 2	Memory Card	PSP
Aline Games	(0xx11) 3228-2690	*820,00	*800,00	65,00	75,00	———
Alpha Games	(0xx31) 3274-2988	**750,00**	*929,00	90,00	80,00	1.029,00
Avalanche	(0xx11) 6852-2881	*890,00	———	89,00	79,00	1.290,00
Brasil Games	(0xx11) 4990-2284	**750,00**	*1050,00	80,00	80,00	1.400,00
Butica Games	(0xx11) 6244-5392	**750,00**	*950,00	65,00	65,00	**950,00**
Casa do Game	(0xx19) 3524-4741	*1.200,00	*1.350,00	110,00	90,00	———
CJ Games	(0xx11) 5072-2073	*890,00	———	85,00	75,00	1.100,00
Dragoon Games	(0xx11) 3846-4375	*890,00	———	90,00	85,00	1.199,00
Eletromil	(0xx11) 3362-2306	*990,00	*990,00	**49,50**	**59,00**	1.070,00
Fratello Games	(0xx11) 3361-2783	*890,00	*940,00	85,00	75,00	1.260,00
Game Over	(0xx11) 3992-2350	*900,00	*950,00	95,00	89,00	1.280,00
GameOne	(0xx19) 3236-6059	*999,00	*1.130,00	84,00	74,00	1.340,00
Games Brasil	(0xx11) 6635-1496	*799,00	**799,00**	75,00	90,00	1.049,00
LS Games	(0xx11) 3228-1913	*900,00	———	90,00	70,00	———
MPS Games	(0xx11) 3698-5598	*990,00	———	85,00	85,00	990,00
Nikas Games	(0xx11) 3976-9625	*940,00	———	85,00	85,00	———
Planet Games	(0xx11) 6987-2641	*895,00	*980,00	70,00	80,00	1.150,00
Play Off Games	(0xx11) 5585-0566	*999,00	*999,00	90,00	———	1.300,00
Podium Games	(0xx11) 3277-0751	*980,00	———	98,00	86,00	1.220,00
Point Games	(0xx19) 3232-5488	*899,00	———	79,00	79,00	1.480,00
Point Games (SP)	(0xx11) 3721-4045	800,00	———	116,00	115,00	1.300,00
Porão Games	(0xx15) 3285-2525	*1.099,00	*1.099,00	99,00	99,00	1.199,00
Píer 88	(0xx11) 6192-9624	*1.149,00	*1.249,00	98,00	88,00	1.390,00
Ricky Brinquedos	(0xx11) 5687-4471	*1.200,00	*1.200,00	100,00	100,00	———
Rock Laser Games	(0xx11) 6631-9979	*950,00	———	65,00	65,00	1.100,00
SS Games	(0xx11) 3328-6804	*1.100,00	*1.100,00	80,00	67,00	1.180,00
Thunder Games	(0xxx11) 6641-4303	*1.200,00	———	110,00	110,00	———
Tilt's Games	(0xx11) 6191-3000	*1.000,00	*1.000,00	80,00	80,00	1.200,00
Trop Games	(0xx19) 3272-4943	*950,00	———	90,00	80,00	———
Viena Games	(0xx11) 4674-5850	*1.200,00	*1.050,00	90,00	85,00	1.900,00
W2N Games	(0xx11) 294-0222	*950,00	———	100,00	90,00	———
Wave Games	(0xx11) 5541-8066	*1.100,00	*1.000,00	110,00	98,00	———
World Games	(0xx15) 3234-1584	799,00	———	119,00	99,00	**799,00
Netunia	(0xx11) 3825-7600	930,00	———	108,00	99,00	1.499,00
Só PlayStation	(0xx31) 3201-1845	*930,00	*930,00	80,00	80,00	———
Tec Games	(0xx11) 3362-8986	*820,00	*860,00	70,00	65,00	1.100,00
V12 Games	(0xx11) 4787-3332	*1.099,00	*1.099,00	89,00	79,00	1.399,00
X-treme Games	(0xx41) 3232-0605	*950,00	———	120,00	100,00	1.500,00

Fonte: As próprias lojas *** Console modificado** **** PSP japonês**

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 18:00 horas

- Assistência Técnica Especializada
- Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

X-BOX

Conker Live and Reloaded

Delta Force Black Hawk Down

FlatOut

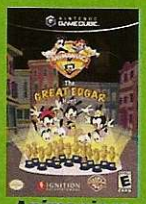
Grand Theft Auto San Andreas

Halo 2 Multiplayer Map Pack

Juiced

Star Wars Episode III Revenge of the Sith

GAME CUBE


Animaniacs The Great Edgar

Batman Begins

Charlie and the Chocolate Factory

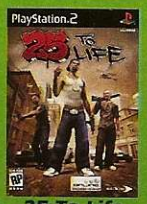
Donkey Konga 2

Fantastic Four

Geist

Killer 7

PLAY STATION 2


25 To Life

Batman Begins

Fantastic Four

God of War

Juiced

Killer 7

Medal of Honor European Assault

PSP

Coded Arms

Dead to Rights Reckoning

Midnight Club 3 DUB Edition

NINTENDO DS

Madagascar

GAME BOY SP

PS ONE

Trabalhando há 14 anos com Games, a Porão lança sua mais nova loja, a Porão Info*, que atua na venda de acessórios, computadores e suprimentos na área de informática além de assistência técnica.

*Vendas apenas no balcão e televendas

PORAO INFO: Com a mesma qualidade dos Games, mas agora para Informática

AMD ASUS ATI COOLER MASTER hp THE LEADERSHIP GROUP LG intel inside MSI PHILIPS SAMSUNG Seagate SONY

www.poraogames.com.br

Sony PSP, Nintendo DS, Microsoft X-Box, Nintendo Game Cube, Sony Ps Two, Nintendo GBA SP, Sony Ps One, são desenhos, figuras e logotipos, sendo marcas comerciais e registradas pertencentes as mesmas neste país e em outros.

Metal Gear Solid 4

Comece a poupar os centavos para 2006: Solid Snake já tem presença garantida no PlayStation 3

Esse Hideo Kojima gosta mesmo de aprontar com seus fãs. Não faz muito tempo, o produtor anunciou que *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* seria seu último trabalho como diretor da série e que passaria a cadeira de criação para sua equipe, notícia que gerou insegurança aos fãs quanto ao futuro do título. Felizmente, Hideo desistiu dessa idéia absurda na E3 2005 e surpreendeu ao anunciar a criação da Kojima Productions, uma nova divisão da Konami sob sua direção com um único objetivo: dedicar-se à série *Metal Gear* e a outros projetos de Kojima, como *Zone of the Enders* e *Botkai*.

E para provar que sua equipe já está com tudo, Hideo anunciou *Metal Gear Solid 4* para o PS3, o próximo console da Sony. O anúncio, envolto em mistério, não incluiu fotos ou detalhes sobre o próximo jogo. Tudo o que se viu foi um trailer hilário que, apesar de ainda usar a tecnologia do PS2, já deu pistas sobre o novo projeto e confirmou o fundamental: Kojima continua na cadeira do diretor. Juntando estas migalhas com o que se vê na ilustração de divulgação do game, pode-se ter uma idéia do que será a base da trama de *MGS4*. Mas lembre-se: com Kojima nada é previsível.

Caça aos Patriotas

A primeira certeza quanto a *Metal Gear Solid 4* é que sua história será uma continuação de *MGS2: Sons of Liberty*, o que significa a volta de Solid Snake ao papel principal. Não confunda os heróis. Vale lembrar que o protagonista de *MGS3: Snake Eater* foi Big Boss, também conhecido como Naked Snake, o lendário soldado cujas células foram usadas na criação de Solid. *Metal Gear Solid 4* vai começar poucos anos após o fim de *MGS2* e a derrota definitiva de Solidus, outro clone gerado a partir do DNA de Big Boss.

No fim da missão, Raiden e Solid Snake finalmente tomam conhecimento das manipulações de um grupo bilionário chamado Patriots, cujos tentáculos controlam peças fundamentais do cenário político e industrial mundial, sem falar que são sempre eles que estão por trás dos projetos Metal Gear. Com estas informações em mente, Solid Snake consegue uma lista com os nomes de todos os membros do Patriots, porém Otacon descobre que os nomes são todos de pessoas mortas há muitos anos. Não foi revelado qual pista Snake descobriu ou quais meios usará para encontrar os membros do Patriots, mais uma coisa é certa: em *MGS4*, o espião irá caçar o grupo. E Raiden, já confirmado no novo game, provavelmente irá ajudá-lo. Outro grande indício de que Snake agora atuará em dupla é a promessa feita no fim de *MGS2*, na qual ambos se comprometem a salvar o filho de Olga Gurlukovich, que está em poder dos Patriots. O bebê foi sequestrado pelo grupo secreto para obrigar a agente russa a obedecê-los em suas ações na crise de Big Shell, em *MGS2*.

Um bom ponto de partida para Snake e Raiden será encontrar Revolver Ocelot, o único agente conhecido dos Patriots. Uma boa razão para que o primeiro inimigo do jogo seja Ocelot é o fato de que não só o vilão sobreviveu ao final de *Metal Gear Solid 2*, mas também por que sua mente está em crise em razão da influência genética de Liquid Snake, o que pode facilitar a sua localização. De qualquer forma, não importa os meios que Kojima use para conectar as duas histórias, pode se preparar, pois é certo que Metal Gear Solid 4 virá recheado de surpresas e revelações importantes.

NO PLACE TO HIDE

Uma das pistas mais chocantes do trailer de *MGS4* foi a mensagem "No Place to Hide" (sem lugar para se esconder). De imediato, todos imaginaram que a série perderia seus elementos de espionagem e partiria para uma linha com mais ação. Kojima, porém, já descartou a idéia e diz que "não ter lugares para se esconder não significa que você não precise se manter oculto". Com isso já dá para esperar por um ambiente de jogo fora de florestas ou bases militares, em lugares nos quais você tenha de compensar a falta de esconderijos com disfarces ou camuflagens especiais, como a Stealth. Seja lá qual for a surpresa, Hideo Kojima já declarou que *MGS4* trará a missão de infiltração mais difícil da história da série.

Personagens

Analisando a arte oficial de MGS4, revelamos os segredos da próxima missão de Solid Snake

HAL EMMERICH (OTACON)

O cientista cooperou no desenvolvimento do projeto Metal Gear Rex. Com seus atos pesando em sua consciência, o vilão aliou-se a Solid Snake para impedir a criação de outros modelos de Metal Gear e servirá como suporte de inteligência para o espião em MGS4.

• ???

É uma das duas figuras não identificadas na ilustração. A fisionomia lembra muito a da doutora Naomi Hunter, a agente que traiu Solid Snake em *Metal Gear Solid* para vingar seu irmão, o ninja Grey Fox.

VAMP

A perfuração de bala no centro da testa não deixa dúvidas de que se trata de Vamp, um dos membros do Dead Cell (grupo secreto do governo dos EUA formado apenas por agentes paranormais). O vilão aparentemente havia morrido em *MGS2*, porém sua genética superior de vampiro provavelmente o manteve vivo e pronto para a vingança em *MGS4*.

REVOLVER OCELOT

Ocelot ganhou mais importância na trama após a revelação em *MGS3* de que ele é filho de The Boss e The Sorrow. Ainda bebê, o vilão foi seqüestrado pelos Patriots e criado para servi-los cegamente. Ocelot pode trazer de volta Liquid Snake, já que ambos dividem o mesmo corpo e mente graças ao braço implantado de Liquid no corpo do pistoleiro.

RAIDEN

Não se sabe se Raiden será controlável ou fará uma ponta especial em *MGS4*. Na ilustração ele aparece carregando um bebê, que pode muito bem se tratar do seu próprio filho, já que o herói descobriu no final de *MGS2* que sua namorada estava grávida, ou seria o filho de Olga Gurlukovich, que Raiden.e Snake prometeram resgatar das mãos dos Patriots.

MERYL SILVERBURG

Quem jogou *Metal Gear Solid* vai se lembrar de Meryl, sobrinha do coronel Campbell, salva por Snake na ilha de Shadow Moses, quando ela foi capturada por Liquid Snake. No final secreto do game, Meryl escapa com o espião disposta a começar uma nova vida. É possível que ela tenha entrado para o Philanthropy para ajudar Snake e Otacon em suas missões.

SOLID SNAKE

Após destruir Liquid Snake no primeiro *Metal Gear Solid*, Solid decidiu não trabalhar mais com agências governamentais para evitar manipulações de qualquer nível. Agora, confiando apenas em si mesmo e em Otacon, Snake criou o Philantropy, uma agência não-governamental dedicada a caçar os Patriots e erradicar os traços do pojeto Metal Gear.

BIG BOSS

Esta figura cadavérica parece ser Big Boss, mas não há confirmação. Se for o caso, seu "novo" visual pode ser em função da idade – já que o soldado lutou na Guerra Fria e deve ter cerca de 75 anos – somada à deficiência gerada por ferimentos gravíssimos em seu confronto contra Solid Snake no game lançado para MSX, evento no qual o vilão havia sido morto, aliás.

Metal Gear Solid 3: Subsistence

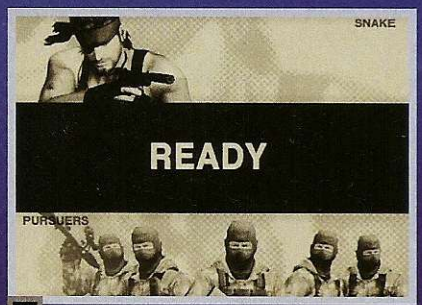
Novo sistema de câmera, batalhas online de tirar o fôlego e muito mais caça aos macacos são algumas das novidades da expansão de MGS3

Como já ocorreu com *Metal Gear Solid 2*, *MGS 3: Snake Eater* ganhará uma versão expandida, sob o título *Subsistence*, que irá incorporar um belo pacote de novidades à versão original. Uma das alterações mais importantes será o acréscimo de um sistema de câmera opcional no qual Snake poderá andar, mirar e mover a câmera ao mesmo tempo, no estilo do concorrente *Splinter Cell*.

Combates multiplayer também estão garantidos, tanto online quanto offline. Os modos são Team Battle e Snake vs Enemy. A primeira opção é mais comum, e coloca dois grupos de soldados em combate. Já o modo Snake vs Enemy fará os jogadores sentirem na pele como é difícil enfrentar um "certo espião" muito bem treinado. Neste modo, valem as técnicas normais, como o uso de caixas para se disfarçar e ruídos para distrair os soldados, que serão forçados a checar as "iscas" de Snake.

Outro bônus do pacote são dois games clássicos completos para os fãs que não conhecem as origens da série. São as duas primeiras versões de *Metal Gear* lançadas para MSX: *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake*. Para completar, *Subsistence* trará uma opção Theater para assistir a todas as animações do game, fases inéditas para caçar os macacos de *Monkey Escape*, novas camuflagens, mais segredos e até novas cenas para o modo original de jogo.

Na nova opção Theater será possível assistir a todas as animações do game na hora em que você quiser



No multiplayer Snake vs Enemy, o herói deverá passar despercebido por oponentes humanos

Diferente de Big Boss, que odeia os valores americanos, Solid Snake veste a camisa dos EUA e terá até uma camuflagem patriótica.

Metal Gear Acid 2

Estratégia e espionagem portátil no título mais inovador da série Metal Gear

As inovações de *Metal Gear Acid*, título criado exclusivamente para o portátil PSP, foram muito bem aceitas pela comunidade de fãs de Solid Snake e já tem continuação garantida. A idéia que fez o título tão original será mantida e o jogador deverá controlar o espião em desafios que mesclam estratégia com espionagem.

As fases continuarão divididas em turnos, como nos RPGs estratégicos, exigindo que o jogador calcule bem cada movimento antes de executá-lo. Da mesma forma que no game atual, cada uma das ações do espião, como movimentação, escolha de armas e táticas de ataque, são determinadas por meio de cartas. Novidades, mesmo, *Metal Gear Acid 2* tem poucas, a maior parte no visual. Os gráficos serão mais refinados e caprichados, e os efeitos especiais devem incluir explosões mais detalhadas e animações mais próximas às das versões do PS2.

A ação de *Acid 2* pode não ser tão intensa quanto na série *MGS*, mas também tem cenas explosivas

TEL: (11) 4617-4191 OU (11) 9667-7705

SITE: WWW.DATELMAXMEMORY.COM • E-MAIL: DATELMAXMEMORY@YAHOO.COM.BR

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Esporte **Previsão:** Agosto **Console:** PS2

por Humberto Martinez

Winning Eleven 9

Confirmada para o PS2, a nova edição do melhor futebol promete modo online e ainda mais realismo

Atualmente, a nova onda no mundo dos games são as continuações de títulos famosos para a próxima geração, deixando claro que as produtoras já estão abandonando o PS2 para se dedicar ao futuro PlayStation 3. Para o *Winning Eleven*, felizmente, esta hora ainda não chegou. O melhor simulador de futebol dos consoles vai ganhar nova versão ainda este ano e, o melhor de tudo, ela sairá para o PS2. E para garantir o compromisso, a Konami já definiu até a data na qual *Winning Eleven 9* chegará às lojas japonesas: o dia é 4 de agosto.

Entre as promessas para o novo game, está uma engine gráfica totalmente reformulada, com jogadores ainda mais realistas não só no visual, mas também na movimentação, que fará com que os atletas tenham mais "gingado". Ainda não há muitas informações sobre as melhorias na jogabilidade, mas já se sabe que os jogadores demonstrarão sinais de cansaço com o decorrer na partida e também serão afetados pelas condições climáticas da partida, o que mudará o desempenho do time em tempo real. Outra novidade importante é que *WE9* cumprirá uma promessa há muito adiada para o mercado ocidental, a competição online. O modo, já disponível no japão, tem tudo para ser o grande trunfo do game.

Mais novidades

Como já tem acontecido nas últimas versões, a Konami continua na briga por mais licenças oficiais de jogadores e clubes, privilégio dominado pela série FIFA Soccer. Porém, não importa quantos novos nomes sejam licenciados para o game, o destaque já está reservado para a seleção japonesa, que terá um modo exclusivo para recriar a gloriosa (ao menos para os japoneses) conquista da vaga para a Copa do Mundo de 2006. Vale lembrar o Japão só participou da copa anterior porque foi sede do evento.

Outras migalhas de informações vazadas da Konami revelam que haverá um novo sistema de perfil, com dados sobre a evolução do jogador como número de vitórias e estatísticas das partidas. Além disso, o comentarista Jon Kabira ganhará um parceiro para comentar as partidas: o famoso Tsuyoshi Kitazawa que, para variar, é um ilustre desconhecido por aqui. E se você é fã de carteirinha de *Winning Eleven*, prepare-se para outra notícia arrasadora: a Konami já confirmou uma versão do futebol virtual para o PSP, o que significa partidas multiplayer ainda mais viciantes pela rede sem fio do portátil.

NOVAS POSIÇÕES

A tática em *WE9* ficará ainda mais parecida com a do futebol real com a adição de duas novas posições: Wing back (lateral defensivo, como Cafu, que pode avançar em alguns momentos) e Second Top (posição equivalente à do centroavante, ignorada no game até hoje).

CRAQUES EM CAMPO

Tradicionalmente em *Winning Eleven*, os jogadores que se destacam nas partidas são sempre os atacantes de grande habilidade e fama. Isso porque eles geralmente têm ótima distribuição de pontos em seus atributos e se movem bem em campo. Em *Winning Eleven 9*, porém, haverá um ajuste na inteligência artificial para corrigir este favorecimento, o que possibilitará aos outros craques se moverem bem em alguns momentos, permitindo que eles tenham maior participação nos lances. A mudança afetará principalmente os jogadores de meio-de-campo, que não ficarão mais escondidos atrás dos atacantes e atuarão com maior freqüência.

A movimentação dos atletas está sendo refeita por completo, para garantir lances ainda mais realistas

O modo online, agora disponível para todo o mundo, está sendo otimizado para eliminar as travadas (lag)

A GLÓRIA JAPONESA

O Brasil pode até ser considerado "o país do futebol", graças a enorme quantidade de craques criados por aqui, mas os japoneses não ficam atrás de nós quando o assunto é amor ao esporte. A maior prova disso é o orgulho nacional em vista da classificação da seleção japonesa para a Copa do Mundo de 2006. O feito, inédito na história do país, será homenageado em *Winning Eleven 9* com o modo de jogo Japan for the World Cup, no qual o jogador será desafiado a controlar a seleção do Japão, sob a direção do técnico brasileiro Zico, para enfrentar times mais fortes e lutar pela vaga na Copa. Uma possibilidade ainda não confirmada para este modo de jogo é uma extensão na qual o objetivo seria ir além da conquista da vaga e conduzir os japoneses até a vitória da Copa, na Alemanha. Sonhar, afinal, não custa nada.

COPA DO MUNDO VIRTUAL

Após a decepção de termos sido privados de um modo de jogo online em *Winning Eleven 8: International*, que só ofereceu esta opção para os japoneses na expansão *WE8: Liveware Evolution*, os jogadores deste lado do mundo poderão finalmente disputar partidas online em *Winning Eleven 9*. Em compensação, toda essa galera excluída agora poderá curtir uma versão mais bem desenvolvida das partidas em rede, com total correção dos lags (travadas de conexão) que atormentaram os japoneses durante as partidas, além da inédita possibilidade de usar os times da Master League em suas disputas. Esta segunda novidade, aliás, possibilitará ao jogador criar um verdadeiro time dos sonhos, treinando seus próprios craques para competir nos torneios, agora realmente internacionais.

Valem as novas regras da FIFA: Impedimento, só se o jogador tocar na bola. Carrinho é vermelho na hora

MUDANÇAS NO CLIMA

A ambientação climática de *Winning Eleven 9* será muito mais intensa do que as simples variações "dia, noite e chuva" do game atual. Em *WE9*, será possível jogar em situações bem menos favoráveis, como fortes nevascas, por exemplo, que acumulam montes de gelo nos cantos do campo. Há ainda a promessa de que as mudanças climáticas poderão ser vistas no próprio céu, que mudará de cor anunciando chuva ou nevasca. O clima também afetará o comportamento e desempenho dos jogadores, tornando os atletas mais lentos e pesados quando a grama estiver encharcada ou atolada de neve. A Konami promete que será possível ver até o "vapor" da respiração dos jogadores em abientes mais gelados. Se este campo for realmente bem explorado, o realismo visual do game ficará ainda mais absurdo.

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** Nihilistic **Site:** www.eagames.com **Tipo:** Luta **Previsão:** Outubro de 2005 **Console:** PS2

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Finalmente um game de luta com liberdade de ação e pancadaria frenética dignas dos heróis da Marvel

Claramente inspirado no estilo do fantástico *Def Jam: Fight for New York*, o segundo game de luta dos rappers gringos, *Rise of the Imperfects* trará versões modeladas em 3D dos maiores personagens dos quadrinhos Marvel para combates livres em arenas.

O resultado ficou ótimo. Os fãs vão babar só de olharem para os traços realistas de heróis como Wolverine, Homem-Aranha, Elektra e Homem de Ferro, isso sem contar os Imperfeitos, vilões criados para desafiar a elite da Marvel. O que mais impressiona nas batalhas são os cenários abertos e a possibilidade de interagir com os elementos à sua volta. Além de poder destruir paredes com os golpes mais poderosos, o jogador também pode coletar objetos como barris explosivos e até carros para usar como armas de arremesso, desde que, é claro, o seu nível de poder do personagem o permita. A interação com os cenários também tem relação com os tipos de poderes dos lutadores, permitindo que o Homem-Aranha ande pelas paredes, o Homem de Ferro voe e cada personagem use suas habilidades de forma tão próxima à dos quadrinhos quanto possível.

POR QUE VALE A PENA?

Será possível usar e abusar dos poderes dos lutadores para destruir cenários e arrebentar tudo e todos nas batalhas

Só o visual em 3D dos heróis da Marvel já deve ser suficiente para levar os fãs de quadrinhos à loucura

Versão para PSP

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects também será lançado para PSP, o portátil da Sony que já viciou a galera da redação. Esta versão será muito mais simples que a do PS2, com gráficos pouco detalhados e cenários restritos ao combate 2D. A equipe de lutadores será a mesma, porém os golpes e habilidades serão adaptados para o estilo de combate mais restrito da versão do portátil.

Além de inferior nos gráficos, a versão do PSP terá lutas mais simples e cenários sem interatividade

Distribuidora: Activision **Produtora:** Raven Soft. **Site:** www.activision.com **Tipo:** RPG **Previsão:** Outubro de 2005 **Console:** PS2

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Xavier e Magneto juntam forças para sobreviver ao destruidor Apocalypse

Mistura de ação ininterrupta com elementos dinâmicos de RPG, *Rise of Apocalypse* será ainda maior e muito mais desafiante do que o seu antecessor. Novas localizações famosas dos quadrinhos estão garantidas em sua jornada, como Madripoor, a ilha de mutantes Genosha, a Terra Selvagem e até a origem ancestral de Apocalypse, o Egito. Serão mais de cem inimigos diferentes para você espancar e angariar experiência para fortalecer seus personagens e ganhar poderes arrasadores.

O grande trunfo de *X-Men Legends II*, porém, será a nova trama, que trará um evento raro até mesmo nos quadrinhos: uma aliança entre a Irmandade de Mutantes de Magneto com os X-Men de Charles Xavier. Mesmo com ideais conflitantes, os dois grupos mutantes terão de se unir para enfrentar uma ameaça maior: a volta de Apocalypse, um dos mais poderosos mutantes da Terra, cuja filosofia prega a extinção dos humanos e a sobrevivência apenas dos mutantes mais fortes. Além de poder montar equipes há muito sonhadas, colocando personagens como Wolverine e Magneto lado-a-lado, você poderá recrutar heróis de outros grupos, como Destrutor, Emma Frost, Forge e até Heather Hudson, da extinta Tropa Alfa. Há como jogar com até quatro personagens sozinho (controlando apenas um deles) ou em modo cooperativo, tanto online quanto com um multi-tap.

POR QUE VALE A PENA?

Cenários, heróis, vilões e diversos outros elementos fiéis aos quadrinhos

Os personagens são pequenos e podem até parecer engraçadinhos, mas seus poderes impõem respeito

Até quatro pessoas podem jogar, e as combinações de mutantes disponíveis vão fazer os fãs babarem

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

Playstation Slim + GT 4 de R$ 1.099,00 por R$ 999,00

Memory Card 16 MB R$85,00 (Preço esp. p/ revenda)

Memory Card 32 MB R$ 105,00

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

Lançamentos disponíveis

Aceitamos Cartões:
Losango PanAmericano Maestro MasterCard Diners Club International REDE SHOP Visa Electron VISA

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19H30

PREVIEW PS2

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Black Ops **Site:** www.and1streetballgame.com **Tipo:** Esporte **Previsão:** Outubro **Console:** PS2

AND 1 Streetball

Os feras do basquete de rua vão humilhar os adversários no PS2

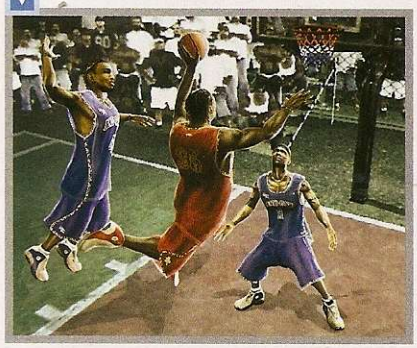
AND 1 é uma espécie de liga de basquete de rua dos EUA, cujos competidores viajam pelo país desafiando os melhores craques de cada região. As partidas não têm regras. O que vale é a alopração, já que todos os jogadores são malandros ao extremo e arrepiam com dribles fantásticos e inexplicáveis.

O game, um possível concorrente de séries como *NBA Street* e *Ballers*, trará astros da AND 1, como Helicopter e The Professor, para arrebentar com seus truques famosos em partidas rápidas e empolgantes. Muito mais do que a vitória, seu objetivo no game é a humilhação total, ou seja, abusar de dribles e provocações para levar a torcida à loucura. Os movimentos especiais, insanos, enchem uma barra que pode até fazer com que o adversário desista da partida. Para dar ainda mais clima, em vez de juiz, há um narrador com microfone, que fica na quadra agitando a galera sob uma trilha sonora cheia do mais puro hip-hop.

POR QUE VALE A PENA?

Se já não bastasse reunir bom desafio e ótimos controles, o game também trará vídeos insanos com os astros da AND 1

Alguém precisa avisar a estes caras que a gravidade não pode ser ignorada assim, sem mais nem menos



Distribuidora: Majesco **Produtora:** Papaya Studios **Site:** www.majesco.com **Tipo:** Ação **Previsão:** 2º semestre de 2005 **Console:** PS2

Taxi Driver

O mais violento e inesquecível personagem de Robert DeNiro vai levar seu carisma para um game de ação no estilo GTA

Baseado no clássico *Taxi Driver*, uma das maiores produções do cinema americano, fruto da parceira entre o ator Robert DeNiro e o diretor Martin Scorsese, o game segue a linha do filme e o coloca no controle de Travis Bickle, personagem de DeNiro. Sua missão é vasculhar Nova York em busca de pistas que o levem ao assassino de sua namorada. Como na série *GTA*, o jogador tem liberdade para andar pela cidade e, além do clássico táxi do filme, pode descolar outras carangas para pisar fundo nas ruas. A versão de testes demonstrada na E3 2005 tinha um visual razoável, mas mostrou um controle muito ruim, principalmente no sistema de mira, sensível e difícil de focalizar. Como o game estava em sua fase inicial de produção, o jeito é torcer para que estes erros sejam consertados até o lançamento.

Ou você é muito feio ou insignificante, mas o fato é que os bandidos não olham para você ao atirar

POR QUE VALE A PENA?

Perseguições muito destruidoras com o clássico táxi "yellow cab" de Travis Brickle

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

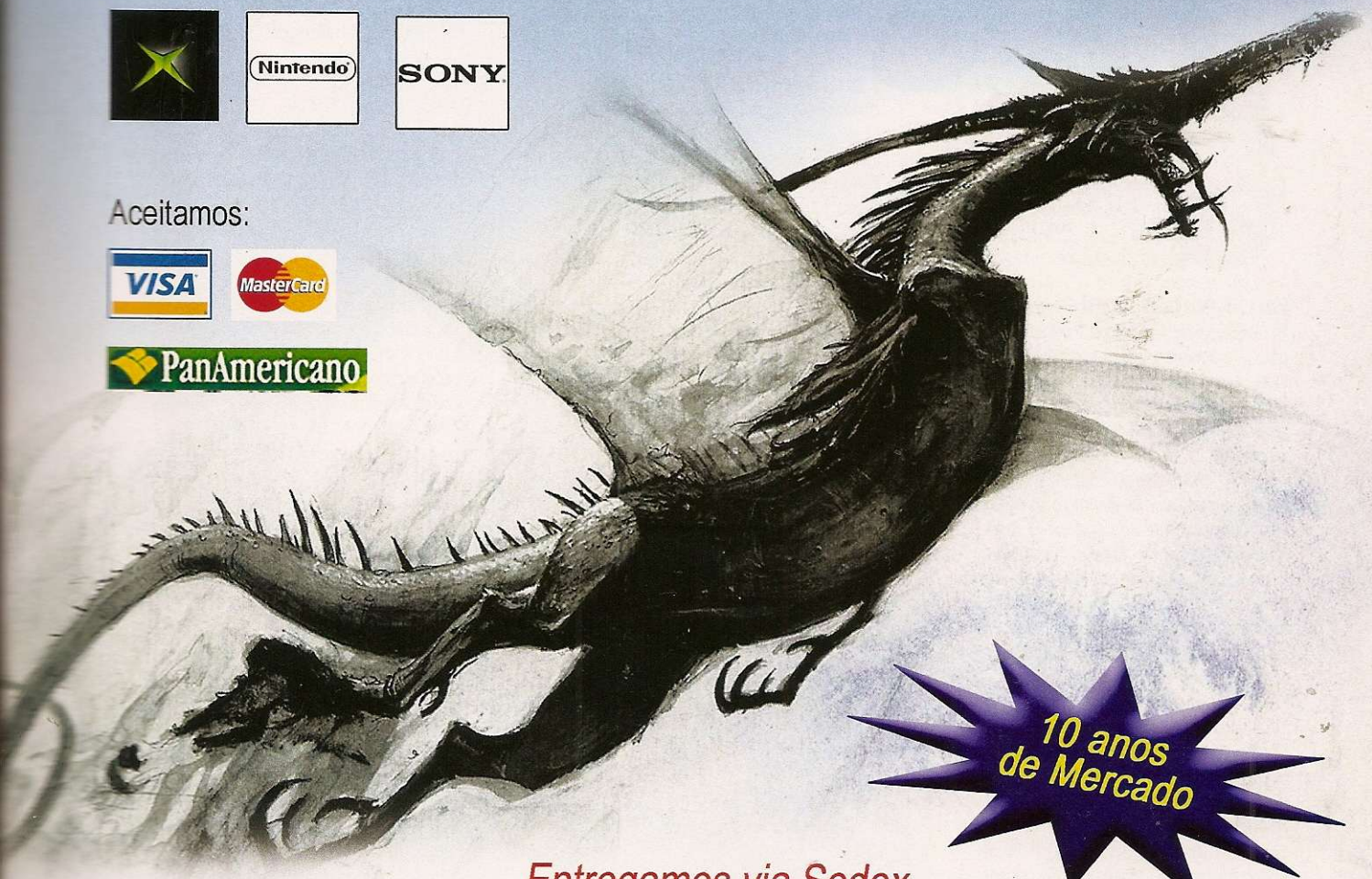
Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Nintendo SONY

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Studio 8 **Site:** www.capcom.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2005 **Console:** PS2

Final Fight: Streetwise

Prepare-se para arrebentar o seu controle com a volta do grande pioneiro dos games de ação com porrada

POR QUE VALE A PENA?

É a volta da boa e velha pancadaria, sem enigmas, labirintos ou qualquer coisa que faça doer a cabeça

Em breve, os jogadores nostálgicos poderão voltar ao violento submundo de Metro City, a clássica cidade dos quebra-paus de *Final Fight*. Sem a presença de Cody, Haggar e Guy para defender a justiça, você terá que descer a paulada com Kyle, irmão de Cody. Sua meta, como manda a tradição, é simples: andar e bater do começo ao fim. A ação é linear, sem complicações ou enigmas, e você poderá abusar de agarrões e golpes especiais típicos de briga de rua para detonar os inimigos, incluindo o uso de tacos de beisebol, latas de lixo e outras tranqueiras encontradas nas ruas. Quanto melhor for seu desempenho na rua, mais respeito e grana você vai ganhar, o que poderá ser convertido na contratação de aliados para ajudá-lo na pancadaria. O visual não é dos melhores, tampouco a animação dos personagens, mas o controle é muito bom e o desafio diverte.

Seus inimigos são cafonas e toscos, mas sempre têm um taco escondido para arrebentar sua cabeça

Distribuidora: VU Games **Produtora:** Radical Ent. **Site:** www.vugames.com **Tipo:** Corrida **Previsão:** Setembro de 2005 **Console:** PS2

Crash Tag Team Racing

Novidades destruidoras e combates hilários em alta velocidade marcam a volta do marsupial às pistas de corrida

Depois do excelente *Crash Team Racing* (PSOne) e do mediano *Crash Nitro Kart* (PS2), o marsupial Crash Bandicoot e sua turma vão detonar em mais um game de corrida. Desta vez, porém, pode esperar por um jogo inovador. Além da velocidade alucinante e armas espalhadas pela pista, *Team Racing* traz a opção de acoplar seu carro ao de outro corredor aliado, formando um veículo mais potente e muito melhor armado. Nesta situação, enquanto um jogador fica no volante, o outro deve manejar o megacanhão para detonar os demais corredores. Além disso, em determinados modos de jogo, é possível descer do veículo e vasculhar os cenários a pé, em busca de itens especiais e equipamentos secretos.

POR QUE VALE A PENA?

Mais velocidade e ótimas inovações para tornar os combates multiplayer viciantes

Um pilota e outro mete bala nos adversários: existe relação mais harmoniosa entre animais fofinhos?

Distribuidora: Atari **Produtora:** Shiny Ent. **Site:** www.atari.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2005 **Console:** PS2

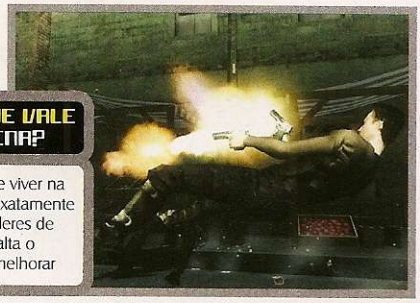
The Matrix: Path of Neo

Controle o escolhido em sua épica jornada por toda a trilogia Matrix

Chega de controlar personagens secundários e coadjuvantes. Desta vez, você poderá finalmente sentir o gostinho dos poderes de Neo, o escolhido, em sua jornada pela Matrix. *Path of Neo* será uma aventura baseada na trilogia completa do filme *Matrix*, com direito até a passagens por trechos da série especial *Animatrix*. Se comparado com a versão *Enter the Matrix*, lançada também para PS2, *Path of Neo* será mais compatível com os filmes e terá muito mais estilo, com melhor uso dos efeitos de Bullet Time durante as cenas de ação e combates mais cinematográficos.

Outra novidade desta versão é que os cenários serão destrutíveis, possibilitando cenas de impacto como o clássico tiroteio no saguão do prédio em que Morpheus é aprisionado, no primeiro filme. O único problema é que, apesar dos gráficos impressionantes e da aventura extensa, a movimentação dos personagens é muito rápida e às vezes dá umas travadas estranhas, acabando com o clima do game.

Se você tiver habilidade para controlar Neo, poderá refazer os melhores golpes e movimentos dos filmes



POR QUE VALE A PENA?

A graça de viver na Matrix é exatamente ter os poderes de Neo. Só falta o controle melhorar

Point

Games - Miniaturas

Desde 1989

SEDEX para todo o Brasil

Financiamos em até 18x

6x sem juros no cartão Visa

www.pointminiaturas.com.br

Rua Major Solon, 293 - Cambuí - Campinas - SP

Fone: (0xx19) 3232-8900 • email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom Tipo: Luta Previsão: Novembro Console: PSP

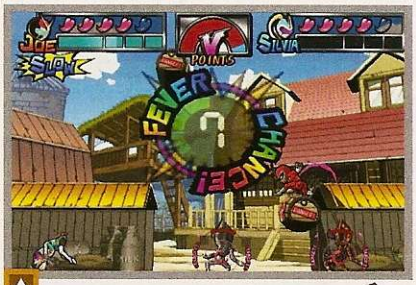
Viewful Joe: VFX Battle

Depois de arrepiar em produções repletas de ação, Joe vai quebrar tudo em um game de luta destruidor

Que um game de aventura da série *Viewtful Joe* cairia como uma luva no PSP, não há dúvida. Apesar disso, a versão portátil desta hilária série será focada apenas em batalhas multiplayer situadas em cenários fechados. À disposição dos combatentes estarão diversos personagens conhecidos, como Joe e sua namorada Silvia, além do Capitão Blue, Alastor e diversos vilões da série. Há boatos de que até Dante, o herói da saga *Devil May Cry*, que participou de *Viewtful Joe 2*, do PS2, possa estar no jogo. Além de novos golpes exclusivos, os lutadores poderão usar os efeitos característicos da série, como câmera lenta, zoom e ação acelerada, para deixar as lutas mais insanas.

POR QUE VALE A PENA?

As lutas multiplayer com a conexão sem fio do PSP têm tudo para deixar a galera totalmente viciada



Além dos golpes apelões e efeitos especiais, haverá armas jogadas no cenário para aumentar a bagunça

Distribuidora: Sony Produtora: Sony Tipo: Quebra-Cabeça Previsão: Novembro Console: PSP

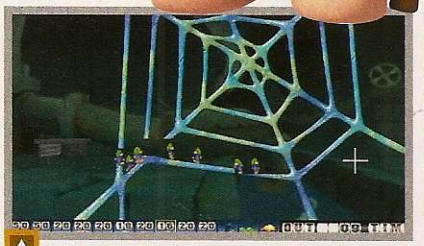
Lemmings

As criaturas mais burras dos games vão voltar com muito mais desafios

Considerado um dos maiores clássicos do PC e dos consoles, *Lemmings* ressurgirá no PSP. Para a alegria dos fãs, muito pouco foi mudado e o game apresenta o mesmo estilo de jogo, desafiando o jogador a conduzir as tropas de lemmings em segurança por cenários repletos de armadilhas e obstáculos. O visual, clássico, mantém-se em 2D, com a ação na horizontal. Até as ferramentas de controles são fiéis ao modelo clássico e os tipos de lemmings também são os originais: escalador, saltador, construtor, etc. A única novidade é uma ferramenta de edição que permitirá ao jogador criar seus próprios cenários e desafios, que até mesmo os preguiçosos poderão aproveitar, pois será possível usar a conexão Wi-Fi do PSP para baixar cenários criados por outros jogadores.

POR QUE VALE A PENA?

Além dos cenários clássicos para matar a saudade, as novas ferramentas permitirão a criação de desafios inéditos



Lemmings são burros e nem são bonitinhos, mas acredite, você não resistirá à tentação de salvá-los

Monster Hunter Portable

POR QUE VALE A PENA?

Multiplayer mais dinâmico e elementos de RPG melhores que os do PS2

Fique esperto. Os monstros são gigantes e não estão nem um pouco a fim de virar rango

Com uma versão lançada para PS2 e a segunda a caminho também para o console, a série *Monster Hunter* também já foi confirmada para o PSP e vai abusar da conexão Wi-Fi do portátil para tornar o principal atrativo do título ainda mais fascinante: as caçadas cooperativas.

Usando a conexão sem fio será possível juntar até quatro jogadores em um grupo de caça para se aventurar por cenários gigantescos, que simulam muito bem o meio ambiente selvagem. Há territórios exclusivos para monstros herbívoros, outros apenas para carnívoros e até regiões perigosas, repletas de criaturas canibais. Além de caçá-los, o jogador pode optar por capturar raças e adestrá-las para ajudar no confronto contra monstros mais perigosos.

Console: PSP **Produtora:** Capcom
Previsão: Segundo semestre de 2005

Além de caçar, nas horas vagas você deve escravizar monstrinhos para ajudar em casa

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

por Humberto Martinez

• **Harman Smith**
Apesar de paraplégico, o assassino esquizofrênico, conhecido como Killer 7, é muito perigoso. Suas sete personalidades diferentes alteram sua forma física e lhe dão características de combate únicas.

Killer 7

Controle um assassino paraplégico e as sete faces de sua esquizofrenia em um jogo bizarro e artístico como você nunca viu em um videogame

Se você não é um jogador com mente aberta para novos conceitos e inovações extremas no seu cardápio de games, nem tente chegar perto de *Killer 7*. O primeiro choque é o visual, em estilo cel-shading e com poucas cores, mas que abusa de traços característicos de mangás, os quadrinhos japoneses. Graças a esse estilo inovador, os cenários ganham uma cara de inacabados, mas ao jogar você tem a sensação de que está dentro de um quadrinho em 3D.

Outro enorme diferencial é o esquema de controle que inutiliza tanto os direcionais analógicos quanto o digital: para se mover, basta apertar ● e orientar a direção com ✖. Parece estranho, mas funciona muito bem e torna a ação dinâmica e ágil. Para aumentar a sensação de que você está participando de um filme interativo, as opções de caminhos são indicadas por ícones que aparecem na tela, e apenas um clique sobre eles é necessário para seguir pelo caminho escolhido. O único recurso totalmente manual é a mira. Nos combates, você deve abusar de sua pontaria para destruir as criaturas utilizando a visão em primeira pessoa, comum a jogos de tiro. É uma mistura de elementos inovadores que todo jogador precisa conhecer.

Assassino de Sete Faces

Se você achou a estrutura de jogo estranha em *Killer 7*, prepare-se para mais um choque com a trama do game. O personagem central é Harman Smith, um assassino paraplégico preso a uma cadeira de rodas. A princípio, parece difícil entender como ele é um dos maiores assassinos do mundo, mas o fato é que Harman sofre de uma variedade única de esquizofrenia, na qual suas diferentes personalidades podem ganhar forma física. Smith tem sete personalidades diferentes ao todo, todas sanguinárias e psicóticas.

Seu desafio não é controlar Harman, e sim suas sete formas, que podem ser alternadas em qualquer momento. Cada uma delas tem armas, habilidades e características próprias. A missão deste grupo de assassinos em um homem só é agir em nome do governo de uma nação fictícia, para combater e eliminar todos os membros de uma facção terrorista chamada Heaven's Smile. E como se não bastassem os zumbis criados pelos terroristas, você ainda terá de se comunicar com o sobrenatural e falar com as almas das pessoas que matou no passado, para conseguir ajuda.

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Site:** www.capcom.com **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** estilo inovador **Ponto Fraco:** excesso de Loadings **Gráfico:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,5 **Diversão:** 8,5

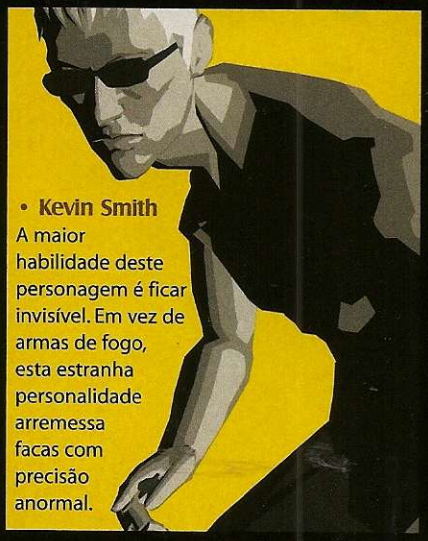
NOTA **8,6**

As personalidades de Killer 7

• Coyote Smith
Sua habilidade é lidar com fechaduras e abri-las com facilidade. Sua mira é precisa e pode usar o poder do sangue para dar um disparo crítico arrasador.

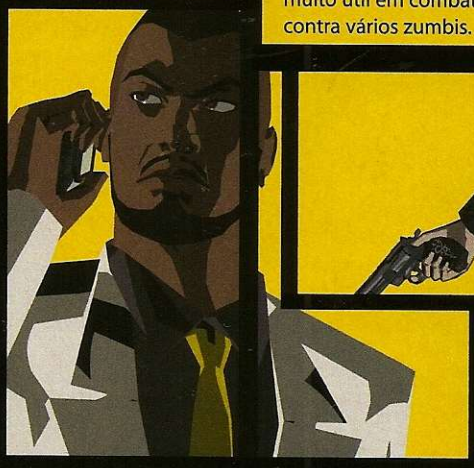
• Con Smith
É cego e usa uma touca para cobrir seus olhos mortos. Ironicamente, Con é o mais veloz de todos. Para compensar sua deficiência e aumentar sua audição, o assassino usa um aparelho auditivo.

• Dan Smith
Este pistoleiro tem a habilidade única de alterar o fluxo do tempo e retardá-lo a seu favor. É uma técnica muito útil em combates contra vários zumbis.



• Kevin Smith
A maior habilidade deste personagem é ficar invisível. Em vez de armas de fogo, esta estranha personalidade arremessa facas com precisão anormal.

• Garcian Smith
É o típico matador de aluguel: cheio de estilo e sempre armado com um olhar frio. Carrega uma maleta e um revólver de baixo calibre com silenciador. Use-o para recolher as personalidades mortas de Harman.



• Mask De Smith
Disfarçado com uma máscara típica de lutadores de luta livre mexicana, Mask usa dois lança-granadas com os canos serrados. Apesar de poderosas, suas armas precisam ser recarregadas a cada disparo.

• Kaede Smith
É a única manifestação feminina entre as personalidades de Smith, mas nem por isso é a mais delicada. Usa uma pistola com função de zoom para disparos muito mais precisos.

HABILITE TUDO

Sim, *Killer 7* é um game complexo e muito diferente do padrão. Por isso, confira o tutorial a seguir para não se perder no jogo à toa:

O que é a Harman´s Room?
R: É uma sala especial encontrada em diversos pontos dos cenários cujo objetivo é reunir as ferramentas de sistema para uso do jogador. Use a TV destas salas para acessar as opções. Os oito primeiros canais representam Harman e suas sete facetas. Ao clicar sobre uma delas, surgem as opções: Select (confirmar escolha), Skill (habilidades e status) e Ability (técnica especial da personalidade). O canal B é a Bloodroom, área na qual você "trata" o sangue coletado nas batalhas e cria cápsulas. Entre na opção Skill e use as cápsulas para desenvolver suas habilidades e ganhar novas técnicas.

Como habilitar as personalidades?
R: Na TV da Harman´s Room, clique sobre a faceta indisponível e escolha Wake Up. A numeração mostra quantos inimigos você deve matar e quanto sangue deve ser coletado para habilitá-la. Cumpra a meta e volte à opção Wake Up para concluir.

Como ressuscitar uma personalidade?
R: Quando uma de suas facetas for morta, recolha seus restos com Garcian Smith e leve-a à Harman's Room. Clique em Ressurrection e aperte ● freneticamente até encher a barra.

Como destruir os zumbis invisíveis?
R: Ao ouvir risadas histéricas, pode ter certeza de que há um inimigo nas proximidades. Segure R1 para ativar a mira e procure seu alvo. Ao encontrá-lo, aperte L1 para torná-lo visível e acerte rapidamente seus pontos vitais.

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Luta **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Indispensável para colecionadores **Ponto fraco:** Faltam extras **Diversão:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 6,0

NOTA 7,5

Vampire Darkstalkers Collection

Detone em um pacote de monstros para fã nenhum de Darkstalkers botar defeito

Anos e anos de jogatina em fliperamas nas máquinas de Darkstalkers foram reunidas em um só pacote para a alegria dos fãs. As cinco versões da série estão disponíveis em apenas um DVD nesta coletânea, ou seja, você pode detonar com todos os lutadores em: *Vampire the Night Warriors*, *Vampire Hunter: Darkstalker's Revenge 1* e *2* e *Vampire Savior: The Lord of Vampire 1* e *2*. Os gráficos e regras de combate de cada versão foram preservados para manter o valor nostálgico da coleção, só é uma pena que a Capcom na tenha acrescentado um modo que reunisse todos os lutadores das cinco versões, o que tornaria os combates mais diversificados. O único extra do jogo é uma extensa galeria de arte na qual se pode ver as eternas gatas Lilith e Morrigan em poses privilegiadas.

As cinco versões clássicas de Darkstalkers que estão na coletânea mantêm a jogabilidade original

Produtora: Activision **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Aventura **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Minigames **Ponto fraco:** Movimentação da câmera muito lenta **Diversão:** 7,5 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA 7,1

Madagascar

Faça a farra com os animais de Madagascar, a nova animação dos criadores de Shrek

Inspirado nas hilárias cenas do filme animado *Madagascar*, o game homônimo lançado para PS2 o coloca no controle de um grupo de animais dispostos a fazer de tudo para fugir do zoológico e conhecer a terra natal do leão Alex. Tudo poderia dar certo se não fosse a sabotagem de uma gangue de pingüins, que além de atrapalhar os planos de fuga ainda fez com que os animais fossem parar na ilha de Madagascar, um antro de feras selvagens e comida escassa.

Como a maioria dos games do gênero, *Madagascar* é indicado para a molecada mais nova e oferece desafios moderados. Na maior parte do tempo, o jogador deve coletar itens e ficar pulando de plataforma em plataforma para contornar obstáculos. Para os aventureiros, porém, há vários minigames secretos que podem ser habilitados durante as fases e que garantem alguma diversão extra.

As missões são divididas entre os quatro animais do jogo, cada um com uma habilidade diferente

Os cenários até que são variados, mas o desafio dificilmente vai além da simples busca por itens

NOTA **6,7**

Produtora: Gust **Distribuidora:** Nippon Ichi **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Bom sistema de customização **Ponto fraco:** Gráficos muito simples **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 6,5

Atelier Iris Eternal Mana

Viaje pelo mundo e use as forças da natureza para criar equipamentos e armas destruidoras

A moda dos RPGs com visual em 2D continua sobrevivendo à onda das superproduções e *Atelier Íris* chega para reforçar a lista de games do estilo. A aventura acontece no mundo de Regalzine, uma terra na qual todo o meio ambiente é sustentado pelo grande espírito de Mana e seus poderes elementais. Sua meta é controlar Klein, um jovem de 17 anos que sonha em tornar-se um alquimista e, para isso, precisa se aventurar pelo mundo.

O sistema de jogo é o básico dos RPGs. Usando os poderes da natureza, é possível criar itens, armaduras e armas para enfrentar monstros que começam a comprometer o equilíbrio natural. O visual e as músicas não são dos melhores, mas também não chegam a atrapalhar a diversão. As batalhas rolam em turnos e você pode debulhar com poderes elementais para soltar especiais insanos. No entanto, é bom não se impressionar muito, pois, para o estilo, *Atelier Iris* traz apenas um desafio mediano.

Para um RPG, Atelier Iris é divertidinho, mas sem muito desafio e com um visual fraco, fica difícil

Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - A

Jogos - Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistência

Produtora: Milestone **Distribuidora:** Black Bean Games **Tipo:** Corrida **Plataforma:** Playstation 2 **Jogadores:** 1 a 2
Ponto forte: Sistema inovador **Ponto fraco:** O som **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 5,0 **Gráfico:** 8,0

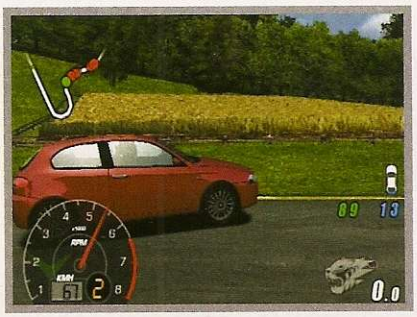
NOTA **7,2**

Scar: Squadra Corse Alfa Romeo

A mistura entre corrida e RPG agrada a quem procura algo mais no gênero

Em busca de uma fórmula diferente da tradicional dos jogos de corrida, a Milestone criou um estilo de jogo inovador e muito atraente, misturando corrida com RPG. Pode parecer estranho no começo, mas a idéia é, acima de tudo, divertida.

Você deve pegar seu carro e sair pelos circuitos fechados e de ruas da Itália em busca de pontos de experiência, reputação e novas carangas. Os pontos acumulados pelo seu carro podem ser trocados por itens, além de permitir a compra de novos carros e habilidades. Logo de cara você tem a habilidade de voltar no tempo e corrigir algum eventual erro que tenha cometido durante a corrida, efeito igual ao do jogo *Prince of Pérsia*. Ao todo, são mais de 20 carros e 9 habilidades especiais. Vale a pena dar uma conferida em *SCAR*, mesmo que você não seja um grande fã de jogos de corrida.



O principal, claro, são as corridas, mas a busca por carros e poderes especiais, no estilo RPG, diverte

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Esporte **Plataforma:** Playstation 2 **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Visual dos jogadores **Ponto fraco:** É lento **Diversão:** 6,0 **Controle:** 5,0 **Desafio:** 6,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,0

NOTA **6,0**

Roland Garros 2005

Igual à versão anterior, especialmente nos erros

Com o ranking mundial atualizado, o torneio traz novos jogadores, todos tenistas de primeira linha

Um dos cinco torneios mais famosos do circuito mundial de tênis, Roland Garros ganha sua nova versão para os consoles. Sem conseguir superar as falhas ou trazer alguma inovação interessante, a Namco apresentou como principal trunfo da versão 2005 a atualização do ranking mundial, ou seja, a presença de novos jogadores para disputar nas quadras.

A movimentação, o principal problema da série, continua muito lenta, o que torna uma boa troca de bolas praticamente impossível. O som também não melhorou e continua sofrível. As marcações do juiz e os gritos da torcida não convencem, passando a sensação de um marasmo total.

Nem tudo em *Roland Garros* é problema, contudo. O visual, principalmente dos jogadores, ficou muito bom, e os replays, especialmente por conta da movimentação da torcida, também são muito bonitos. Na média, *Roland Garros* não é o melhor jogo de tênis, mas pode render alguns momentos de descontração, principalmente para quem não se incomodar com a movimentação lenta.

A movimentação dos atletas é tão lenta, mas tão lenta, que só prevendo o futuro para pegar a bola

NOTA **6,8**

Produtora: Ertain **Distribuidora:** Koei **Tipo:** Ação **Plataforma:** Playstation 2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Estilos de lutas diversos **Ponto fraco:** Enjoa rápido **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 7,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,0

Colosseum: Road to Freedom

Conquiste sua liberdade às custas de muito sangue

As lutas agradam principalmente pela variedade de estilos, apesar da movimentação meio travada

Se você curtiu as batalhas sangrentas de *Shadow of Rome*, provavelmente vai gostar de *Colosseum*. Ao contrário de *Shadow*, no qual as lutas tinham de ceder espaço a um modo de jogo no estilo aventura, aqui esta opção não existe e tudo se resume a uma enorme pancadaria.

Na pele do gladiador Narcissus você deve enfrentar diversas modalidades de duelo para acumular dinheiro, fama e, finalmente, conquistar sua liberdade. Os duelos são divididos em três estilos; survivor, caça a animais e confrontos entre times. Cada vitória rende dinheiro e armamentos, o que o ajuda a ficar ainda mais poderoso. Infelizmente, os movimentos, essenciais em qualquer game de luta, são travados e deixam a desejar. Gráficos e som não são destaques, mas não chegam a atrapalhar o propósito do jogo. *Colosseum* não nega ação, mas é bom avisar que, depois de umas partidas, o jogo fica repetitivo.

Bater, evoluir, bater, evoluir, bater, evoluir. Se você espera algo mais complexo, procure outro jogo

Produtora: SCE **Distribuidora:** Clap Hanz **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 8 jogadores **Ponto forte:** Multiplayer fenomenal **Ponto fraco:** Alguns desafios são muito difíceis **Diversão:** 9,0 **Controle:** 9,5 **Desafio:** 9,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 9,0

NOTA **8,9**

Hot Shots Golf - Open Tee

Caricato e com jogabilidade perfeita, Open Tee é um dos games mais viciantes para partidas multiplayer

Visual cartunesco e desafio mais simples sempre foram bons atrativos para jogadores se aventurarem por esportes menos populares aqui no Brasil. *Hot Shots* fez isso nos consoles e agora tem tudo para arrebentar nos portáteis. Os jogadores caricatos são apenas uma máscara para um game de ótima simulação, na qual se pode recorrer a diversas técnicas e tacadas especiais para conseguir jogadas incríveis, nos mais diversos campos de golfe.

O mais legal desta versão, porém, é que o jogador pode desenvolver seus competidores e ficar cada vez mais habilidoso, fato que favorece bastante em partidas multiplayer, o forte do PSP, especialmente contra adversários novatos. É possível habilitar até poderes especiais para conseguir tacadas impossíveis. Os itens, destravados durante o jogo, incluem tacos, bolas, roupas e acessórios como óculos, correntes e pulseiras, disponíveis como prêmio nas competições. E se você se tornar um mestre no golfe, prepare-se para virar também um grande exibido, pois a galeria de replays permite gravar os seus lances mais animais.

Jogo cedido por SS Games
Tel: (0xx11) 3328-6804

Cabelos, roupas e acessórios mudam o visual dos personagens. Tacos e bolas afetam a jogabilidade

Desenvolver um jogador rende pontos de fidelidade que garantem mais precisão e força nas tacadas

Produtora: EA Canadá **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Movimentação dos jogadores **Ponto fraco:** Travadas **Diversão:** 4,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 5,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,0

NOTA **5,5**

FIFA Soccer

Decepcionante, o FIFA do PSP virou apenas um quebra-galho enquanto Winning Eleven não chega

Sem inovar em absolutamente nada, a tentativa de reproduzir todos os detalhes da versão FIFA 2005 de PS2 no portátil não ficou convincente. E isso mesmo com as 350 licenças oficiais da FIFA, que incluem cerca de 20 ligas e 40 seleções para montar seus torneios.

O visual, de ótima qualidade, segue o padrão dos games da Electronic Arts e a trilha sonora, que também é ótima, conta ainda com três vídeos musicais extras. O problema é que o lado bom acaba aqui. A física do jogo é horrível e a inteligência artificial do goleiro é, no mínimo, instável. Para piorar, animações como as de infrações sempre vêm acompanhadas de uma travada que tira todo o ritmo de jogo. Até o multiplayer, que poderia salvar o jogo, sofre com constantes quedas de velocidade. No fim das contas, este FIFA só vale para quem não agüenta esperar por um futebol decente ou é tão fã da série que ficou cego.

Jogo cedido por SS Games
Tel: (0xx11) 3328-6804

O game conta com todas as licenças oficiais da FIFA, o que inclui até os maiores clubes brasileiros, mas isso não é suficiente para salvar o jogo, que é lento e tem erros básicos, como travar sempre que a bola sai do campo

NOTA **8,4**

Produtora: EA Canada **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Fácil aprendizado **Ponto fraco:** Loadings demorados **Diversão:** 8,0 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 9,0

NFL Street: Unleashed

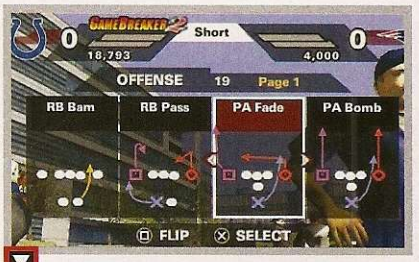
Fácil e divertido, este futebol americano empolga até quem não curte o esporte

Este é um futebol americano de brasileiro, com bons controles e sem aquele monte de regras complicadas

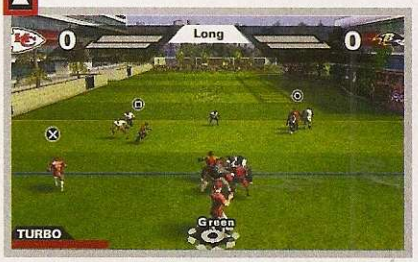
Não é de hoje que a linha Street da EA Big, com versões "de rua" de esportes populares, tem feito sucesso. E no PSP, a fórmula que mistura movimentação radical e geralmente impossível com cenários de rua e regras simples continua funcionando. *NFL Street 2* é a prova disso.

Mesmo sendo o futebol americano uma modalidade apagada no Brasil, os gráficos caprichados, o som destruidor e principalmente as regras resumidas de *NFL Street* têm tudo para ganhar a atenção dos gamers brasileiros. As jogadas podem ser executadas com apenas um toque de botão e o sistema de controle é extremamente intuitivo. A única falha está no excesso de loadings por todo o jogo, mas nada que um pouco de paciência não resolva.

Jogo cedido por DreamAnime Game
Tel: (0xx11) 3399-5612



A definição de estratégias, fundamental no esporte, continua lá, mas a movimentação facilita as jogadas



PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NDI
Desde 1992
▶ Conserto: 6 meses de garantia
▶ Destravamento: 1 ano de garantia
▶ Estamos destravando PS2 Slim
Limpeza da lente gratuita
PlayStation
PlayStation.2
Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

DETONADO PS2

por Leandro Rodrigues

Haunting Ground

Presa e sem memória, esta mulher misteriosa e seu cachorro temperamental devem enfrentar as armadilhas de um perigoso castelo para sobreviver

Lançado como *Demento* no Japão, *Haunting Ground* é mais um game do gênero Survival Horror assombrado pela grandeza de títulos como *Resident Evil* ou *Silent Hill*. A saída, para não ser comparado às referências do gênero, foi aumentar o clima de apreensão e tensão oferecendo o controle de Fiona Belli, uma garota fraca e incapaz de usar armas, cuja única defesa é esconder-se sob camas ou atrás de móveis para escapar da morte em um castelo macabro. Isso obriga o jogador a usar muito mais a cabeça para evitar as criaturas ou atrai-las até as armadilhas do cenário. E para garantir que não haja saída fácil, caso o jogador banque o teimoso e tente passar pelos monstros na marra, Fiona entra em pânico e todos os comandos do controle ficam confusos.

Algumas enrascadas, porém, são inevitáveis. É aí que entra Hewie, um cachorro branco que a garota conhece em sua jornada. O cão pode ser controlado com comandos simples e ajuda Fiona a resolver enigmas e combater de forma inteligente alguns dos vilões do castelo. Além de controlar a dupla e encarar desafios empolgantes, o jogador pode prolongar seu desafio habilitando minigames ocultos, galerias de arte e vídeo, roupas especiais, finais secretos e outros bônus que estão indicados no detonado a seguir.

SHREK ÀS AVESSAS

Mais que compartilhar o primeiro nome com a princesa do filme *Shrek*, Fiona Belli também vive uma história bizarra. A garota acorda nua, sem memória e presa em uma enorme gaiola, vigiada por um ogro assustador que de Shrek não tem nada. Felizmente, o que a criatura tem de assustadora não tem de esperta e Fiona consegue escapar.

Fugir da gaiola, porém, é apenas o começo. A prisão da garota é, na verdade, um grande castelo e Fiona precisa vasculhar a construção para tentar se lembrar ou encontrar algo que a ajude a sair.

Hewie, o misterioso cachorro branco, é encontrado nos jardins do castelo, e é um parceiro fundamental para que a assustada garota consiga enfrentar alguns dos perigos deste cenário macabro, enquanto busca por uma saída e por suas memórias perdidas.

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Site:** www.lucasarts.com **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** variedades de quebra-cabeças **Ponto Fraco:** muitas vezes é difícil controlar Hewie **Gráfico:** 7,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 8,0

NOTA **7,5**

FINAIS SECRETOS

Descubra como assistir a todos os quatro finais secretos de *Haunting Ground*:

- **Final A: "Fortes Fortuna Juvat"**
Siga o roteiro da revista do começo ao fim, sem qualquer alteração.

- **Final B: "Ignis Aurum Probat"**
Derrote Debilitas sem usar o lustre da catedral e mantenha o cão Hewie muito bem tratado durante toda a partida.

- **Final C: "Dona Nobis Pace"**
Derrote o ogro Debilitas da forma que achar melhor e siga-o até sua cabana para conseguir uma chave. Use-a para abrir a porta do banheiro e colete a chave no porão. Vá até o portão do castelo e abra-o para finalizar o jogo do modo mais rápido.

- **Final D: "Tu Fui, Ego Eris"**
Ao chegar à floresta, antes de ser perseguido, maltrate bastante seu cachorro. Acerte-o com diversos chutes, dê cebolas para ele comer e dê várias broncas no bicho.

DICAS DE EXPLORAÇÃO

Confira a seguir os macetes fundamentais para não passar apuros no castelo:

01. Sempre que Fiona falar "Wait a second. What was that?" é sinal de que há itens ou esconderijos por perto. Procure-os.

02. Quando Hewie começar a rosnar sem motivo aparente, há algum objeto escondido na área indicada pelo cão.

03. Não use muitas vezes o mesmo esconderijo, pois isso aumenta a probabilidade de Fiona ser encontrada.

04. Para manter seu cachorro bem obediente, procure elogiá-lo e recompensá-lo sempre que ele fizer alguma tarefa.

05. Seja paciente ao enfrentar os chefes. Eles não são muito difíceis, mas exigem comandos precisos.

06. Todo relógio é um SaveGame. Fique atento aos ruídos de "tic-tac" para encontrá-los com facilidade.

07. Fique atento à trilha sonora para saber o melhor momento de sair do seu esconderijo. Quanto mais calma, melhor.

SEGREDOS E BÔNUS

- **Modo Secret Room:** termine o game em qualquer um dos níveis de dificuldade. Os itens contidos neste modo são habilitados conforme seu desempenho no game e também de acordo com o nível de dificuldade enfrentado.

- **Art Gallery:** reúne todas as 48 imagens dos personagens, cenários e objetos do game. É necessário terminar no nível Hard para habilitar algumas delas.

- **Music Gallery:** termine o game em qualquer nível de dificuldade para habilitar as 27 músicas do game.

- **Character Gallery:** nesta opção você confere os movimentos dos personagens usando todas as roupas do jogo. Algumas opções somente serão habilitadas depois de terminar o game no nível Hard.

- **Movie Gallery:** ao todo são 110 animações. Você só habilita os vídeos que realmente viu durante o jogo, por isso, terá de fazer os quatro finais diferentes e também deixar a garota morrer em diversas etapas se quiser assistir a todas as animações.

- **Changing Area:** aqui é possível trocar as roupas de Fiona ou a raça de Hewie. Algumas roupas são liberadas de acordo com o seu desempenho no jogo.

- **Play Type List:** analisa o jogador de acordo com o seu desempenho no jogo.

- **MiniGame:** seu desafio aqui é fazer com que Hewie leve Fiona em segurança até um ponto determinado. Termine o game para habilitar duas fases e complete-as para liberar mais duas.

ROUPAS SECRETAS

Maiô Sensual: termine o game.
Cowgirl: termine com o Final A.
Frog Suit: termine no nível Hard.
Roupas para os inimigos: termine a partida no nível Hard de dificuldade.
Cachorro estufado: termine no nível Hard.
Cão secreto: termine o game.

COMANDOS

FIONA

●	Ação
✖	Empurrar
▲	Cancelar ação
■	Chutar
L1	Abaixar
R1	Esquivar
SELECT	Menu
START	Pausar

HEWIE

→	Fazer carinho e elogiar
←	Dar bronca no cão
↑	Atacar e procurar item
↓	Chamar Hewie
R3	Manda o cão ficar parado

SEM MEMÓRIA, SEM ROUPA E SEM RUMO

01. Nua, presa em uma gaiola e sem se lembrar como acabou nesta situação bizarra, Fiona acorda. Sua prisão é um enorme castelo e seu carcereiro, um ogro. Assim que o monstro vacila, Fiona consegue escapar e vê um cão que a assista, a princípio, mas vai ajudá-la em breve. Já no controle da garota, vá ao jardim e suba dois lances de escadas para entrar no quarto de hóspedes. Vista a roupa que está sobre a cama e prossiga.

02. Ao chegar à bifurcação, siga pela esquerda e examine o machado ensangüentado em um dos pilares. Isto deixará Fiona em pânico. Entre na segunda sala e apenas examine a escrivaninha trancada. De volta ao corredor, fuja do ogro e esconda-se sob a cama. Espere surgir a mensagem "Coast Clear" para abandonar seu esconderijo, pegue a boneca no chão e vá pelo corredor da direita para encontrar uma máquina de escrever – apenas decore a sua localização para voltar mais tarde.

03. No local em que você pegou a boneca, empurre a caixa para liberar a porta. Há uma estátua monstruosa bloqueando a passagem. Pegue o documento com a senha "EMETH" e volte à sala da máquina de escrever. Digite a senha e aperte Enter para criar uma chave, a seguir volte e use-a na estátua para abrir caminho. Desça pela escada, entre na sala e siga pela outra sala, em frente aos latões.

04. Na sala do piano, pegue a chave sobre a mesa. Saia e vá até a porta trancada perto da escada. Ao tentar abri-la você verá algumas bolinhas azuis: evite-as para não entrar em pânico. Entre e feche a porta para fugir das bolinhas. Observe a cadeira e um dispositivo no chão e memorize o local para voltar mais tarde. Siga pelo corredor à esquerda.

05. Ignore a primeira porta, que leva ao quarto das bonecas, e desça pela escadaria para encontrar uma parede rachada. Derrube-a com chutes e pegue o item. Na escadaria à direita há um painel vermelho com um orifício. Pegue a placa com as letras "RE" no chão, depois volte à porta que você havia ignorado e entre. Pegue o item no balcão da cozinha. Perto da passagem que leva ao porão, siga pela direita para chegar à sala de jantar e coletar outra placa de metal, esta com as letras "ST". Volte até a máquina de escrever e digite "REST" para criar outra chave.

06. Volte à porta com o painel vermelho e use a nova chave para abri-la. Recupere suas forças bebendo a água da pia. Ao voltar pela escadaria, fuja do ogro até chegar à sala do piano e esconda-se atrás da estante. Após a animação, volte à cozinha e desça até o porão para encontrar um mapa. Agora, sempre que quiser examiná-lo, é só apertar o botão SELECT. Suba e assista a outra animação.

O Parceiro Canino

07. Após descobrir que os pais de Fiona morreram no mesmo acidente em que a garota perdeu a memória, ela desmaia. Ao acordar no quarto de hóspedes, desça até o jardim para soltar Hewie, o cão aprisionado. Volte ao quarto. No caminho você encontrará um portão aberto. O ogro Debilitas tenta atacar Fiona, mas Hewie aparece para salvá-la, começando a parceria entre a dupla.

08. Vá ao portão que você viu aberto para encontrar um monte de entulho e mande Hewie buscar a marionete quebrada no alto. Mais à frente, Fiona descobre que o portão está fechado. Volte à sala de alquimia, saia pela outra porta e mande Hewie pegar o item sobre a coluna. Entre pela primeira porta e mande o cachorro ficar parado sobre a plataforma. Na porta do quarto de bonecas, use a marionete. Antes de sair, olhe pela janela para ver se o portão está aberto. Se não estiver é sinal de que Hewie saiu de cima do dispositivo, então volte e dê a ordem novamente ao cachorro.

09. Não tente contornar o portão para não ter uma surpresa desagradável. Desative a caixa de força na parede para que a armadilha não funcione mais, depois volte e chame o cachorro para seguir pela porta. Na sala do telefone, atenda a ligação e esconda-se sob o sofá antes que Debilitas apareça. Saia quando for seguro.

10. Na área da escadaria, não abra a porta que leva ao portão principal para não dar de cara com os luminescents, as bolas azuis assustadoras. Suba e passe pelos corredores até chegar a uma área vermelha. No quarto de bonecas há um guarda-roupa no qual a dupla pode se esconder. Saia pela outra porta para chegar ao salão das esculturas e, se quiser salvar e encontrar mais um esconderijo, desça pela escadaria.

11. No andar superior, saia correndo pela outra porta e fuja de Debilitas. Ao chegar à sacada, ignore o item brilhando no chão e atraia o ogro. O monstro cairá em uma armadilha ao passar sobre o item. Desça pelos escombros sem Hewie para encontrar uma área com quatro portas. As duas centrais são falsas. Escolha a passagem da direita e pegue o item sobre a mesa de sinuca. A seguir, abra a porta e chame o cachorro para descer até as quatro portas. Siga para direita até o beco sem saída, suba dois lances de escada e chute o mecanismo emperrado para descer uma ponte. Debilitas aparece e você deve fugir: volte até a área das quatro portas e esconda-se no arbusto à esquerda.

12. Quando o perigo passar, vá pela esquerda até o cemitério. Mande o cão pegar a flor rosa. Antes que a planta murche, corra até a ponte do cemitério, mande Hewie entrar no buraco e vá até a área das quatro portas. A seguir, entre na porta da esquerda e use a flor no vaso, à esquerda. Se não conseguir, repita todo o procedimento. Ao concluir a missão, dezenas de borboletas vão aparecer. Siga pela outra porta.

13. Na lavanderia, desça até o porão para encontrar Hewie e mande-o vasculhar a área para encontrar uma chave. Volte até a ponte do cemitério e reencontre o cão, depois siga pelo cemitério, entre no corredor vermelho à sua direita e examine os buracos na parede para ativar uma animação. Na seqüência, entre no barraco de Debilitas para coletar outra boneca. Volte e suba pelas escadas próximas ao banco.

14. Alinhe o refletor lunar até ouvir um clique, depois siga pela direita e abra a porta para voltar ao início do game. Abra a escrivaninha e pegue uma lente. Volte à sacada velha e suba pela escada no canto superior esquerdo da tela. Para solucionar o enigma a seguir, alinhe as caixas coloridas na parede e separe as cores. Ao subir pela nova escada e encontrar os dois refletores, você deve girar o refletor da esquerda até ouvir um clique. A seguir, encaixe sua lente no refletor da direita e gire-o até ouvir outro clique para liberar a saída. Desça as escadas e entre na sala escura. Não ande só. Mande Hewie achar o caminho certo e siga-o de perto para não cair no abismo.

CHEFÃO: DELIBILITAS

15. Dentro da capela, verifique a estátua no altar e pegue a chave Saturno. É hora de enfrentar Debilitas. Fique perto de um dos dois pilares com alavancas e, assim que o ogro atacá-lo, aperte R1 para se esquivar e fazer com que ele ative a alavanca. Repita o procedimento no segundo pilar. Persiga Debilitas até o barraco e pegue uma chave com ele, depois volte ao banheiro em que há uma porta trancada e use a chave para abri-la. Você encontrará um par de botas mais potentes e a chave para abrir o portão principal. Abra o portão agora para assistir ao Final C do game ou volte à sala do enigma das caixas coloridas para continuar.

A Aventura Continua

16. No andar superior há uma porta fechada. Use a chave Saturno para abri-la. Volte ao quarto de hóspedes e deite-se um pouco. A seguir, fuja de Daniela e abra a porta que a garota estava bloqueando. O caminho aqui é simples. Continue fugindo até entrar na área nobre da mansão, depois atraia Daniela até o espelho para que ela entre em crise. Siga escada abaixo e entre pela porta perto da água para ver uma inundação.

17. Siga em frente e vá pela direita para encontrar uma sala com um estranho abajur. Passe pela plataforma entre as flores e desvie de mais luminescents. No corredor há alguém sentado no sofá e à direita há um quadro com um abajur. Volte à tela com as luzes azuis e atraia-as até o abajur no quarto para abrir uma passagem secreta.

18. Desça pela escada e passe batido pela grade em que Hewie fica rosnando. Entre no banheiro no canto e veja o quadro na parede. A seguir, digite as palavras "SALT", "SULFUR" e "MERCURY" na máquina de escrever. Não abra a janela para não cair na armadilha de Daniela e volte, agora com as chaves, até a área na qual seu cão ficou rosnando para a grade. Saia pela porta que resta, ignore a bifurcação e entre no corredor vermelho.

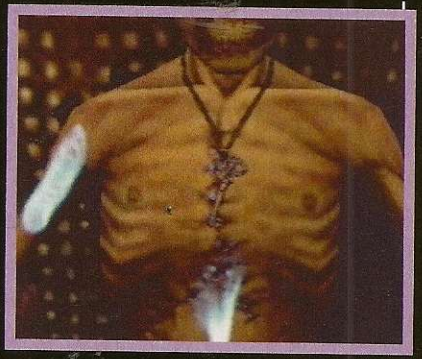
19. Pegue o mapa no escritório e volte ao corredor vermelho, depois entre pela porta que você ignorou antes e passe pelo carrossel. Olhe o quadro com uma ilustração dos astros celestes e siga pela porta da esquerda, no corredor. Vá pela direita, ignorando todas as bifurcações, até chegar à sala dos dragões. Encontre outro abajur, um rolo de filme no chão e uma carta. Volte ao corredor do quadro dos astros celestes e atraia um luminescent até o novo abajur.

20. Coloque as três chaves nas bocas dos dragões, obedecendo a seguinte ordem: SALT, SULFUR E MERCURY. Suba pela coluna de gelo e entre na biblioteca. Contorne as estantes e chute a escada enferrujada até derrubar a chave Jupiter. Desça pela coluna de gelo e volte ao corredor em que há um quadro da lua. A seguir, siga até a escada em que há uma bifurcação, mas não vá pela esquerda, ou você acabará morto. Tome a direita.

21. Não abra o guarda-roupa dentro desta sala para evitar outra armadilha fatal. Examine os itens da sala na seguinte seqüência para não ser morto por besouros: quadro de borboletas, tabuleiro de xadrez, quadro de borboletas, ampulheta, quadro de borboletas e homens primatas. Após ouvir um clique, saia e vá ao carrossel.

22. Ao encontrar um cadáver, não tente pegar a chave que está em seu pescoço. Antes, examine o tabuleiro e deixe Hewie sobre a plataforma amarela. Passe com Fiona sobre as seguintes cores: azul, verde e vermelha, depois mande seu cão ficar sobre a plataforma azul e passe com Fiona sobre a plataforma amarela. Com isso você poderá pegar a chave Venus no cadáver.

23. Volte à sala dos dragões e use a chave Venus na porta. Veja a plantação de mandrágoras e volte ao corredor anterior à sala dos dragões. Vá para o canto esquerdo, depois do quarto de bonecas, e entre no jardim. Uma misteriosa mão surge e você deve entregar determinadas frutas para ela. Traga frutas das seguintes cores: roxo, rosa, amarelo e branco. Atravesse a porta negra.



As criptas

24. Na primeira sala há uma máquina de escrever. Veja o documento sobre a tumba para descobrir as senhas "RRLRR" e "RRL". Crie duas chaves na máquina de escrever usando estas senhas. Use a chave RRLRR na estátua e siga pelo caminho liberado para entrar na biblioteca. Pegue um livro sobre a mesa, outro na estante e mais um sob o carrinho – você precisa empurrá-lo para encontrar o livro. Encaixe os três livros na estante, respeitando a ordem dos autores, para abrir uma passagem oculta. Suba pela escada perto da primeira estante.

25. Use seu rolo na sala de projeção e assista ao filme todo, prestando bastante atenção nos símbolos que aparecem no final. Fuja de Daniela rumo à primeira sala da cripta e use a chave RRL na estátua para abrir outro caminho. Suba pela escadaria até chegar à janela vermelha. Caso precise, abra a sala à esquerda para recuperar-se na enfermaria. Em seguida, siga pela direita e passe direto por um mecanismo que, por conveniência, será chamado de *Máquina 03*. Na próxima área é necessário usar o código correto para passar. Faça a seguinte seqüência, de baixo para cima: círculo dividido na horizontal, círculo inteiro e círculo dividido na vertical com uma metade dividida na horizontal.

26. Passe pela porta para voltar à ala inundada, mas, desta vez, suba. O piso da próxima sala tem duas cores. Não pise na pedra errada mais do que três vezes ou será alvejado pelo arqueiro. Mande seu cão ir na frente para mostrar a rota certa. Salve seu progresso no andar superior da biblioteca.

CHEFE: DANIELA

27. Mande Hewie atacar Daniela e arraste as caixas coloridas até o centro. Basta concluir este esquema para acabar com a vilã e conseguir sua chave.

Em busca da pedra perfeita

28. Volte à sala inundada e desça até o nível mais baixo para usar a chave Marte. Se for preciso, esconda-se no buraco do corredor. Prossiga até encontrar um humanóide estranho, porém inofensivo, depois suba pela escada à esquerda deste corredor e mande Hewie investigar o local para encontrar um item. Siga em frente e destrua a parte podre com chutes. No piso há uma marcação: se precisar fugir de algum inimigo, atraia-o até ela para ativar uma armadilha. Apenas examine a chaminé e volte até o local onde o humanóide está para abrir a porta mais ao fundo.

29. Assista à animação. No local há uma máquina chamada de "Útero" e outro mecanismo misterioso – a *Máquina 01*. Mande o cão atacar Ricardo e fuja pela outra porta. Passe pelas escadarias com humanóides e entre em uma sala redonda, onde um tipo de bebê chorão agarrará sua perna. Chute-o para se libertar ou mande seu cachorro atacá-lo. No próximo corredor, entre à esquerda e suba até o final do corredor. Investigue a porta trancada para saber onde termina o buraco da chaminé e volte ao buraco junto com Hewie.

30. Mande o cachorro entrar pelo buraco e volte até a porta da sala. Assim que chegar, chame Hewie para perto de você. Ele vai tirar a madeira que tranca a porta e liberar a passagem. Nesta sala há um terceiro mecanismo, que será chamado de *Máquina 02*. Após encontrá-lo, saia pela porta do lado oposto. Ao chegar ao corredor em que há um relógio, continue em frente para chegar a um outro corredor, repleto de portas. Destrua todos os monstros que saem das portas e esconda-se atrás do sofá adiante.

Ricardo, o clone sem sombra

31. Siga pelo caminho da esquerda e pegue o mapa da floresta, que está pendurado na cerca. Ao seguir em frente, Hewie vai pular nos arbustos e um som de tiro ecoará pela floresta. Vá até o final do caminho, pegue os itens nos vasos e volte para a bifurcação no meio da mata. Siga pela floresta e acompanhe no mapa as indicações para chegar ao seu destino. Ao encontrar Ricardo, que revela ter causado a morte de seus pais, Fiona desmaia e acaba aprisionada na torre do castelo.

32. Hewie vai salvar a garota mais uma vez. Pegue o documento e o mapa da torre dentro da cela. Mande seu cachorro pegar a chave e assista ao vídeo. Na saída, pegue a estátua de bronze na parede à esquerda. Prossiga e encontre novamente Ricardo, que desta vez mostra seus poderes de invisibilidade. Oriente-se pelo som e mande seu cão atacá-lo diversas vezes.

33. Volte ao corredor anterior e procure três encanamentos vermelhos. Chute-os para encontrar uma miniatura da ponte em madeira. A seguir, suba pelas escadas novamente e use a pia para se recuperar. Suba pelas rampas o mais rápido possível e fique atento à música para saber os momentos certos para mandar seu cão atacar Ricardo. Ao chegar à alavanca, ative-a e suba na plataforma para chegar à outra alavanca.

34. No final da enorme subida você encontra um relógio. Salve o game, pois este é o seu último ponto de save antes de enfrentar Ricardo. No planetário, pise no planeta que está aceso e mande seu cachorro seguir para o próximo ponto, então o mande ficar parado e siga com a garota para o próximo planeta. Suba pela escada giratória e destrua as paredes rachadas com chutes. Use a ponte miniatura na maquete para ligar a torre ao castelo e veja a animação para aprender o caminho e voltar.

CHEFE: RICARDO

35. Na batalha contra Ricardo, mande seu cão entrar no buraco à direita da porta e fique na frente da maquete. Espere Ricardo se aproximar e, no exato momento em que o vilão for atacar, mande o cachorro atacar para definir a batalha com uma bela animação.

As várias faces de Lorenzo

36. Desça a torre até o hall. Salve seu progresso no relógio e saia pela porta ao lado. Atravesse a ponte para chegar à nova área do castelo. No salão há duas escadarias, sendo que a do lado direito leva a caixas com produtos inflamáveis. Decore este local para voltar em breve. Suba novamente e vá até o final da sala. Use as passagens atrás da fonte.

37. Siga pelos corredores e tome cuidado com os monstrinhos. Evite destruir os vasos, ou você libertará luminescents. Entre na passagem à direita, desça pela escada em espiral e pegue o candelabro. Volte ao corredor e entre pela porta para encontrar Lorenzo, o verdadeiro responsável por todos os seus problemas. Ele revela estar por trás de experiências de clonagem em busca da juventude eterna e também afirma que tanto o pai de Fiona, quanto Daniela e o pai de Ricardo são frutos de suas experiências. O vilão ameaça Fiona e diz que há uma

substância no corpo da garota vital para suas pesquisas. Fuja do maluco.

38. Corra até o local no qual você encontrou produtos inflamáveis e atraia Lorenzo para queimá-lo vivo. Passe pelo buraco criado pela explosão e corra por esse corredor até o final. Entre na sala em que há uma máquina de quebrar pedras e chute-a até que a máquina comece a funcionar. Prepare-se para enfrentar a versão moribunda de Lorenzo.

CHEFE: LORENZO

39. Espere a máquina desligar e acerte apenas dois chutes nela. Atraia Lorenzo para a esteira e, assim que ele parar, mande seu cachorro atacá-lo. Aproveite a oportunidade para acertar mais um chute na máquina e ativá-la derrotando o vilão de uma vez por todas. Após a animação, pegue a chave e abra a porta de saída.

40. Salve o jogo e entre pela porta destrancada. Fiona acabará presa, de novo. Siga até a outra porta e abra-a e depois feche-a, abrindo assim a porta anterior. No próximo corredor, entre pela porta cercada por duas estátuas para encontrar um clone de Lorenzo. Fuja pelos corredores e entre pela única porta disponível. Adiante há um novo enigma envolvendo cores, faça a seguinte seqüência para solucioná-lo: azul, amarelo, verde, vermelho e preto.

41. Passe pelo relógio, siga em frente e suba pelas escadas para sair em um salão parecido com o do começo da área. A seguir, desça pela escada da esquerda e entre pela porta. Siga pelos corredores da direita até chegar ao gerador. Hewie vai ficar rosnando para uma espécie de altar. Saia e volte para o corredor antes da passagem escura, depois siga até o final para chegar às minas. Vá sempre pela direita até Hewie começar a latir, indicando uma parede. Examine-a para encontrar o item Cane, depois volte para a sala do gerador e use o Cane no altar que seu cão indicou, para ativar a casa de máquinas.

Lorenzo rejuvenescido

42. Atraia Lorenzo para a área em frente aos ventiladores e mande seu cachorro atacá-lo, então aproveite para correr e pisar no botão para aumentar a potência dos ventiladores e arremessar o inimigo para perto da lava. Vá para cima de Lorenzo e derrube-o no líquido incandescente com um chute certeiro.

Rumo ao final

43. O castelo começa a desmoronar e Fiona precisa fugir rápido. Corra para as minas em busca da porta que foi aberta e, sempre que sentir um tremor, aperte L1 para não cair. Lorenzo aparece em chamas e vem em seu encalço. Corra para a primeira porta e entre na próxima sala. Assim que uma estátua cair sobre você, use ■+R1+L3 para colocá-la no lugar. Passe pela porta e assista ao fim de Lorenzo. Seguindo o roteiro até este ponto, você terá acesso ao Final A do game. Veja no quadro **Finais Secretos**, na página 55, como chegar aos demais finais do game.

SENHA GAMES

www.senhagames.net

É hora de jogar!

Locação, Venda e Ass. Técnica

Temos todos os consoles e jogos para PC

Primeira locação grátis para leitores da Revista Dicas & Truques para Playstation e Revista Game Master.

Venha jogar no nosso Playgame por R$3,00 a hora

Só produtos originais

Aceitamos Cartões:

Endereço: R. Frei Caneca, 569
Shopping Frei Caneca
Loja S1 - Piso Térreo Inferior,
ao lado do Mercado Master.

por Leandro Rodrigues

STAR WARS EPISÓDIO III
REVENGE OF THE SITH

Reviva os melhores momentos do terceiro episódio de Star Wars e descubra todos seus segredos sem apelar para o lado negro da Força

Darth Vader

Ao contrário de outros games de Star Wars, Revenge of the Sith segue a receita tradicional dos jogos baseados em filmes. O resultado é uma aventura linear, que apesar das boas seqüências de ação, tem seu real ponto forte na ligação com a história do filme. Para quem não chora com qualquer "blábláblá" sobre a Força e os jedis, o risco de se decepcionar com o game é grande.

A história trata do desfecho trágico do drama de Anakin Skywalker e seu tutor Obi-Wan Kenobi. As fases, em geral, resumem-se a usar a Força e o sabre de luz para eliminar uma quantidade exagerada de inimigos. A sensação de poder é divertida, no começo, mas logo todo o esquema de jogo fica repetitivo. Nos confrontos contra os chefões, porém, as batalhas ganham um apelo mais desafiante e criativo, e é preciso estratégia e habilidade para vencer.

Mais do que saber como descer a porrada com o sabre e arremessar droids com a Força, porém, o desafio de Star Wars Episode III é habilitar todos os extras ocultos. Além dos trechos do filme que contam a história conforme as fases são vencidas, há vídeos extras, artes, personagens secretos, missões especiais e até arenas para os combates multiplayer, escondidas nas 17 missões do modo central.

Destravar todo esse conteúdo secreto, no entanto, não é fácil. Por isso, além de ajudá-lo a enfrentar na manha todos os esquadrões do Império e dar dicas fundamentais para eliminar os chefões do game, o detonado das próximas páginas traz instruções detalhadas para liberar todos os extras e segredos do game. E se você cansar de debulhar o jogo na marra e quiser apelar para o lado negro da Força, os códigos para trapacear também estão aqui.

COMANDOS

●	Ataque crítico
■	Ataque rápido
▲	Ataque forte
✖	Pular
R1	Usar a Força
L1	Defesa
L2	Arremessar o sabre
R2	Raio de Força
Analógico esquerdo	Movimentos
Analógico direito	Direciona a Força

Distribuidora: LucasArts **Produtora:** Collective Entertainment **Site:** www.lucasarts.com **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Movimentos insanos com sabres de luz **Ponto Fraco:** Fases repetitivas **Gráfico:** 7,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 6,0 **Diversão:** 8,0

NOTA 7,5

MODOS DE JOGO

Conheça todas as variações da aventura de Revenge of the Sith e suas diferenças:

• Story
É o modo central, disponível apenas para aventureiros solitários. A história é uma edição resumida de todos os eventos do filme, com direito a animações de cinema. Sua meta é alternar o controle entre Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker e fazer com que o game siga os rumos do filme. Este modo é dividido em 17 missões, sendo que a última delas é a mais surpreendente, pois mostra um final diferente do visto nos cinemas. É um prato cheio para os fãs que queiram ver o que aconteceria se Anakin tivesse vencido Obi-Wan.

• Bonus
Modo com fases mais simples, nas quais é possível controlar outros personagens do filme, como mestre Yoda, Darth Vader e até o general Grievous, andróide maldito com quatro sabres de luz. A missão mais legal é a de Lord Vader, que se passa no quarto episódio da série Star Wars.

• Multiplayer Cooperativo
Contando com a ajuda de um amigo ou a do próprio computador, o jogador deve participar de quatro missões, nas quais seu único objetivo é ultrapassar seus limites e quebrar recordes de destruição desmiolada no menor tempo possível.

• Multipayer Versus
Neste modo, dois jogadores podem se enfrentar em lutas de três rounds e abusar das artes jedi e sabres de luz. Ao todo, são 14 cenários e 9 personagens secretos que podem ser habilitados para os combates deste modo.

DICAS INDISPENSÁVEIS

Uso da Força: em determinados pontos das missões, é possível interagir com cenários usando sua força jedi. Fique atento com as indicações que explicamos a seguir para saber os momentos certos para usar seus poderes:
• o círculo amarelo indica que você pode usar a Força para mover objetos.
• o círculo azul sinaliza que é possível segurar ✖ para usar um pulo especial para alcançar áreas secretas.

Abrindo as portas: existem algumas portas que só podem ser abertas com seu sabre de luz. Faça o seguinte:
• segure ● para fincar seu sabre no meio da porta, então movimente o analógico esquerdo repetidamente da esquerda para direita até explodir a porta.
• segure ● até que seu sabre de luz vire uma espécie de maçarico. Controle a Força e movimente o direcional para formar um retângulo no obstáculo e, assim, abrir portas, caixas de força e algumas paredes.

Ataques à distância: para destruir circuitos de energia ou inimigos fora do seu alcance, aperte L2 para lançar seu sabre de luz e direcione-o com o analógico esquerdo até acertar o alvo.

Fontes de energia: existem algumas fontes de energia escondidas nos cenários das missões. Geralmente, um jedi avisa quando está sentindo a presença de uma fonte secreta nas proximidades. Essas fontes podem estar escondidas em contêineres ou atrás de portas. Você pode ver quantas fontes de energia secretas existem em cada missão no menu inicial de cada fase. Há três tipos de fontes:
• as que recuperam sua energia;
• as que recuperam sua força jedi;
• as que elevam seu nível de combos com sabre ao máximo.

UPGRADES JEDI

Veja, a seguir, qual é a função de cada um dos upgrades disponíveis ao final de cada fase. Cada um dos upgrades possui três níveis de aprendizado, que podem ser completados com os pontos de experiências que você acumula em cada uma das missões. Dê preferência aos upgrades de ataque e defesa, pois eles são fundamentais para um bom desempenho na primeira metade do jogo. Confira:

Force Push: determina o nível da força para empurrar seus inimigos com seu poder espiritual. Ideal em situações onde você está completamente cercado e precisa de um espaço para fugir da bagunça. Não causa muito dano aos inimigos.
Force Grasp: aumenta o raio de alcance do seu poder jedi e também a força com que você pode arremessar seus inimigos.
Force Lightning: habilidade que permite eletrocutar inimigos, mudar a programação de droids e explodir objetos. É muito útil contra os chefões.
Saber Throw: aumenta o alcance do sabre de luz em arremessos.
Force Heal: técnica para restaurar sua própria energia usando a força jedi. A recuperação é muito lenta e ineficaz durante batalhas.
Jump Attacks: torna seus golpes aéreos com sabres de luz mais eficazes. Excelente habilidade para eliminar os últimos chefes.
Grapples: interfere na sua habilidade de confronto direto com os inimigos, melhorando seus chutes, agarrões e arremessos.
Dash Attacks: melhora sua defesa e permite esquivas mais dinâmicas.
Area Attacks: possibilita um melhor uso da Força para executar ataques devastadores.
Critical Attacks: são movimentos mais elaborados e fortes. São ótimos para usar como trunfo nas batalhas críticas.

COMBOS DESTRUIDORES

Usar botões de ataques combinados pode render maior dano aos seus inimigos. Procure experimentar todas as combinações para escolher a sua preferida. Pelo menu de pause você pode acessar uma lista completa com todos os combos.

HABILITE TUDO

Se apesar de todas as dicas, você ainda quiser uma maneira mais fácil para destravar todos os extras do jogo, sem ter a obrigação de encarar as fases bônus, use os códigos a seguir. Para habilitar os extras da lista, as senhas devem ser inseridas na opção Code do menu Settings:

NARSHADDAA: todas as missões bônus.
AAYLASECURA: galeria de artes completa.
TANTIVEIV: arenas multiplayer.
ZABRAK: todos os personagens no multiplayer.
JAINA: todos os poderes jedi e movimentos da Força.
COMLINK: todos os vídeos.
BELSAVIS: recupere o nível de força e energia.
KORRIBAN: todas as missões do modo Story.
SUPERSABERS: modo Super Sabre.
071779: modo Tiny Droid.
KAIBURR: força infinita.
XUCPHRA: energia infinita.

Missão 01 – "Rescue Over Coruscant"
Esta missão é um tutorial que o ensinará a usar quase todas as habilidades disponíveis no jogo. Use a Força para jogar inimigos em penhascos ou para carregar bombas e jogar nos inimigos. Acostume a manter a defesa ativada para não ser surpreendido pelos tiros dos droids que aparecem a todo instante nesta fase.

Missão 02 – "An Explosive Development"
Arremesse seu sabre nas caixas de força para abrir passagem nos caminhos bloqueados por eletricidade. Sempre que possível, elimine seus oponentes jogando-os para fora das plataformas para poupar trabalho e energia.

Missão 03 – "Peril In The Elevators"
O maior perigo desta missão são os robôs que usam campos de força para defesa. Use o raio de Força para eliminar o campo e conseguir acertar o inimigo. Sobre o elevador, procure ficar sempre em um dos cantos para aumentar o seu campo de visão e ganhar vantagem contra as tropas que surgem.

Missão 04 – "Settling The Score"
A batalha contra Count Dooku não é fácil e exige paciência. Assim que ele vier para cima de você, mantenha distância usando a mesa no centro da sala e aproveite para arremessar seu sabre contra ele. Na segunda parte da batalha, você fica sozinho e o confronto direto é a única solução. Sempre que a situação ficar feia, use a Força para arremessá-lo longe e ganhar tempo. Na terceira batalha, jogue os droids no vão do meio da tela para eliminá-los rapidamente. Quando uma bola vermelha de energia surgir no canto esquerdo da tela, continue arremessando o sabre para manter distância até eliminar seu inimigo de uma vez por todas.

Missão 05 - "It's Not Over Yet"
Seu objetivo é escoltar Palpatine e sair da nave em segurança. Controle Anakin e use seu sabre de luz para abrir as caixas de força e desligar os campos de proteção. Ao chegar à sala de controle dos armamentos, suba no canhão da esquerda e use-o para atingir os pontos verdes da outra nave. Fixe sua mira até que ela fique vermelha para atirar, mas não perca muito tempo.

Missão 06 – "The General's Right Hand"
Os soldados do general Grievous são muito bons em técnicas de defesa, o que os tornam alvos muito difíceis. Mantenha sua defesa ativada e use golpes críticos sempre que possível. Não se apresse à toa na tela em gue o piso de vidro rachar e ameaça se quebrar, pois este é apenas um efeito para deixá-lo apreensivo. Continue lutando com calma e não descuide de sua defesa.

Missão 07 – "Investigating Utapau"
Caminhando através das plataformas, arremesse o sabre para desligar os pontos com fogo. Todo cuidado é pouco para se manter a salvo dos disparos. Por isso, aproveite os baús e objetos do cenário para se esconder e permanecer em segurança. Em seguida, suba no canhão para assumir posição de ataque. Aperte o botão R1 para disparos simples e use L1 para tiro duplo. Os tiros simples não fazem o canhão aquecer tão rápido quanto os duplos, por isso administre-os bem. Acerte os painéis

vermelhos ao lado da porta para anular o campo de força. É hora de encarar um chefe: aperte os botões ■ e ▲ para subir na criatura e detone-a com combos. Não deixe de prestar atenção nos raios que o inimigo solta e esquive-se quando ele cruzar os braços, para não ser arremessado longe.

Missão 08 – "The Cavalry Arrives"
Suba nas laterais da primeira tela para desativar os canhões à sua frente. A seguir, desative os painéis e siga para a próxima tela. Ao enfrentar novamente o chefe da fase anterior, repita o último procedimento para derrotá-lo. Na seqüência, desative os cabos para abrir a porta na terceira tela, depois destrua todos os inimigos e use a Força para arruinar todo o maquinário.

Missão 09 – "Showdown With Grievous"
Agora você não precisa mais evitar o confronto direto. Ataque o general Grievous com tudo e evite usar a Força, pois esta técnica geralmente abre sua guarda para o inimigo atacar. Quando Grievous sacar seus quatro sabres de luz, mantenha distância imediatamente e arremesse seu sabre para atacar sem se arriscar. Se a coisa começar a ficar muito feia para o seu lado, destrua os objetos do cenário para encontrar fontes de energia.

Missão 10 – "The Dark Side Of The Force"
Contra o chefão desta fase, vá para o confronto direto e não dê descanso ao seu oponente. Quando o inimigo se defender de seu ataque e iniciar uma disputa de força com o sabre, aperte freneticamente qualquer botão de ataque para conseguir encaixar seu golpe.

Missão 11 – "The Hunt Begins"
Hora de usufruir os poderes do lado negro da Força. Elimine seus oponentes e teste seus novos poderes. No controle do canhão, evite usar os disparos duplos para não causar superaquecimento e seja rápido para abater todas as naves assim que elas decolarem.

Missão 12 – "The Final Lesson"
Contra Serra Keto, tome cuidado durante o ataque direto, pois a guerreira usa dois sabres de luz. É mais seguro usar os raios de Força. A batalha seguinte é contra Cin Drallig: pegue a bola de energia no canto esquerdo da tela e parta para cima de sua inimiga. Use combos e ataques com seu sabre para finalizar.

Missão 13 – "Attack Of The Clones"
De volta ao comando de Obi-Wan, parta para cima dos clones e elimine-os. Aperte R1 para controlar temporariamente seus alvos e facilitar o confronto. Chegando à ponte, uma nave surge para atrapalhar seu ataque. Fuja das investidas e arremesse seu sabre ou outros objetos contra o veículo. Não baixe a guarda e fique sempre atento às bombas disparadas pela nave, pois basta um erro para ser atingido e perder quase toda sua energia.

Missão 14 – "Assassination On Mustafar"
Arremesse seu sabre para acertar os inimigos no plano de fundo do cenário e também para acertar os painéis que estiverem fora do seu alcance. Acabe com todos os oponentes até o final da fase e use seus raios para destruir a outra nave. Fuja para o outro lado dos cenários para escapar dos ataques do veículo inimigo.

Missão 15 – "Aftermath In The Temple"
Mantenha sempre sua defesa ativada para escapar dos tiros que cruzam a tela a todo o momento. Assim que você chegar ao canhão, elimine os alvos e prossiga até o final da fase.

Missão 16 – "A Friendship In Flames"
Hora do confronto entre Obi-Wan e Anakin. Ataque com os combos mais poderosos que você tiver e aproveite os objetos explosivos para aumentar os danos nos ataques. Arremesse seu sabre contra Anakin sempre que puder para mantê-lo afastado. Quando estiver na plataforma móvel, afaste Anakin usando a Força e jogue seu sabre até eliminá-lo para ver o final do filme e o primeiro final do jogo. Mas não pare por aí. Para conhecer o final alternativo do jogo, siga para o próximo capítulo.

Missão 17 - "Revenge Of The Sith"
A fase é exatamente a mesma que a anterior, só que desta vez você controla Anakin e deve vencer Obi-Wan para mudar os rumos da trama original. Seu mestre é muito eficiente contra ataques diretos, por isso fique longe e use seus raios. Destrua Obi-Wan na plataforma e prepare-se para assistir ao final exclusivo do game.

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

Representante e distribuidora autorizada
VTEC / THUNDER CHIP

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

Conheça + sobre a empresa e visite nossa loja virtual na Internet!
www.lojaxtremegames.com.br

A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!

PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

PlayStation

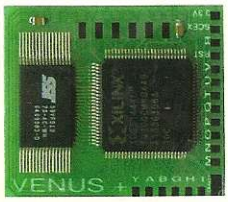
FICHA DA GATA
Nome completo: Vanessa Hirz
Idade: 24 anos
O que faz: trabalha em uma loja
O que a gata curte: dançar, ir à praia e pintar

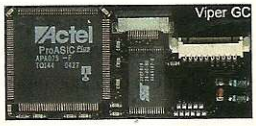
GOSTOU DA GAROTA?
Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Vanessa, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br.

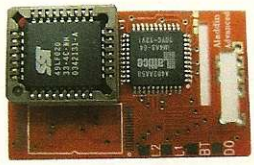
Fotos: Valerio Romahn – **Produção:** Aída Lima **Maquiagem:** Alexandre Corbanezi **Bijouterias:** Secrets Bijoux, tel.: (11) 6909-0460

MODCHIP .com.br

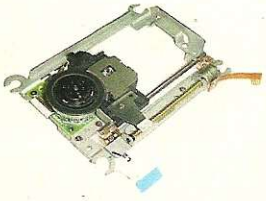
O MAIOR DISTRIBUIDOR DE PEÇAS, ACESSÓRIOS E MODCHIPS DO BRASIL

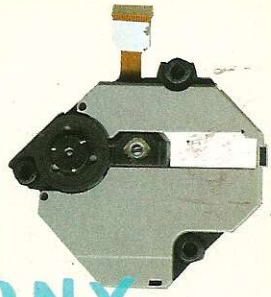






DISTRIBUIDOR OFICIAL





PEÇAS ORIGINAIS SONY

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Preços imbatíveis para lojistas e assistências técnicas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Confiabilidade, garantia e segurança você encontra aqui!

Televendas: (11) 5011-9529 / 5011-6069

Compre pela internet: www.ps2modchip.com.br

Nós encontramos a mais avançada tecnologia para PStwo e Playstation2

- Único compatível com filmes em DVD protegidos região 4 Brasil.
- Compatível com todos os Memory Cards: 8MB, 16MB, 32MB.
- Compatível com reprodutores de MP3, DivX e Emuladores.
- Reconhecimento automático de qualquer tipo de mídia .
- Autoboot: Sem necessidade de procedimentos extras.
- Funciona em todos os consoles V1-V12 USA/EUR/JAP.
- Desenvolvido para funcionar corretamente no PSTwo.
- Totalmente compatível com GameShark e RegionX.
- CD/DVD lens safe não causa superaquecimento .
- Acompanha diodo fix para instalação no PSTwo.
- Totalmente compatível com DVD9 (sem falhas).
- Funciona na voltagem correta do PS2: 3,3v.
- Reprodução de DVD - CD e Filmes.
- Garantia infinita no chip.
- Suporte no Brasil.

VENUS+ chip

Venus Plus, o debloqueio definitivo ao alcance de suas mãos !

WWW.PS2MODCHIP.COM.BR

O chip Venus+ é comercializado para a finalidade de desbloqueio do Playstation2 para habilitar assistir filmes região 4 Brasil e jogos importados originais. O uso deste chip para qualquer outra finalidade é de total responsabilidade de quem o fizer.

por Leandro Rodrigues

BATMAN BEGINS

Com um sistema de combates criativo e boa jogabilidade mesmo nas missões com o Batmóvel, o game é capaz de divertir até quem não é fã do Batman

Jogos baseados em filmes ou em quadrinhos sempre chegam carregados de expectativas e, principalmente, de receio. Roteiros lineares, jogabilidade limitada, uso de uma marca forte para apoiar um jogo ruim. Estas são apenas algumas das pragas freqüentemente vistas neste gênero de games. Em *Batman Begins*, felizmente, a surpresa foi extremamente agradável.

O enredo, como já era de se esperar, é o mesmo do filme que acaba de estrear em todos os cinemas. O jogo explica em detalhes a transformação de Bruce Wayne em Batman, desde o trauma de infância, vivido com a morte de seus pais, até seu retorno, após um rígido treinamento em artes marciais no Himalaia, para assombrar a vida dos criminosos de Gotham City.

Assombrar é a palavra-chave do sistema de combate do game. Simples e envolventes, as lutas exigem que você passe por diversos cenários, buscando a melhor maneira de assustar seus oponentes, para eliminá-los com facilidade. Enfrentar os inimigos cara a cara não funciona, especialmente se eles estiverem armados. O batimento cardíaco dos oponentes e uma barra na tela indicam o nível de terror no local. Leve a barra ao máximo sem ser detectado e a oposição não só largará as próprias armas, como poderá chegar ao absurdo de enxergá-lo como um demônio, tamanho o nível de pânico.

Outro ponto fundamental para a boa jogablidade está nas fases em que se controla o Batmóvel. Seguindo a mesma linha da série Burnout, as perseguições com o carro do Batman seguem a velocidades simplesmente alucinantes. O objetivo, como em todo o resto do jogo, é simples: quanto mais inimigos você fizer bater, melhor sua reputação no fim da fase.

Com som e gráficos de ótima qualidade, dentro do que se espera de um jogo de PS2, *Batman Begins* oferece um clima sombrio, adequado tanto ao filme quanto à imagem do herói nos quadrinhos. Sua jogabilidade simples, mas que não deixa de ser desafiante, é divertida e agrada até mesmo aqueles que não se ligam muito nas histórias do homem-morcego. Para os fãs, porém, vale lembrar que o jogo, como é comum em títulos baseados em longas de sucesso, exibe cenas-chave do filme entre as fases, sendo recomendado apenas para quem já assistiu ao filme ou não se incomoda em ter algumas surpresas estragadas.

Batman pode não usar armas, mas não se engane. Ele não é nem um pouco bonzinho com os bandidos

DICAS

Antes de entrar em alguma sala, é fundamental usar o botão ■ para espiar pela porta. Assim você pode criar estratégias para assustar seus inimigos e evitar surpresas fatais.

- Evite entrar em confronto direto com inimigos armados. Para eliminá-los, procure algo no cenário para derrubar perto deles. O susto os faz derrubarem as armas.
- Quando estiver cercado por muitos inimigos, use uma arma especial para deixá-los vulneráveis. O tempo de recuperação de cada inimigo varia, por isso, acompanhe a barra de vulnerabilidade no canto inferior direito da tela.
- Use e abuse do botão ● durante as batalhas, especialmente quando enfrentar muitos inimigos. Ele dá um golpe múltiplo que pode derrubar todos que estiverem próximos a você.

Distribuidora: Eurocom **Produtora:** Electronic Arts **Site:** www.eagames.com **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Sistema de combate
Ponto Fraco: Pequenas falhas em texturas e história curta **Gráfico:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,0 **Diversão:** 9,0

NOTA 8,5

01 – Gotham City Narrows Island

Extras destravados: três filmes, dois inimigos na Gallery of Fear e uma entrevista

Aqui rola apenas um tutorial para você se acostumar com as habilidades de Batman. Ao invadir o local, nocauteie os inimigos e passe pela porta aberta. Após a explosão, volte para encontrar um novo caminho. Acione o elevador e, após o vídeo, suba pela escada. Entre pela porta à sua frente, elimine os inimigos e saia pela janela. Atravesse os andaimes e suba pelo cano à direita da tela até o próximo andar. Passe pelos andaimes da esquerda e, após a explosão, siga pela esquerda até achar outra janela. Ao entrar, você encontra um kit médico na parede.

Após atravessar as plataformas sobre o fogo você encontra o espantalho, que manda dois maníacos para cima de você. Use o botão ● quando estiver cercado para dar o golpe múltiplo. Após se livrar da encrenca, persiga o espantalho até o fim da missão.

Não há arte marcial que resista ao cano de uma pistola. Para desarmar os inimigos, assuste-os

02 – The Himalaya's League Of Shadows Monastery

Extras destravados: dois filmes, um inimigo na Gallery of Fear e uma entrevista

Siga seu instrutor. Na sala dos ninjas, ande agachado até o guerreiro armado (no mapa, em vermelho) e use ● para eliminá-lo. Siga pelas luminárias penduradas até a porta dupla. Ducard incendiará o chão. Suba a escada e use as vigas do telhado para pegar o shuriken, do outro lado. No terreno aberto, vá em frente e use o shuriken para atingir o alvo, no alto. Suba pela escada de cordas e use-o para descer a plataforma. Atravesse o pátio pela corda suspensa e atire um shuriken na corda que prende a gaiola para assustar os ninjas, depois desça e faça a festa. Volte pela porta que se abriu e atravesse o corredor sob o sino. Contra Ra's al Ghul e seus ninjas, acione a alavanca ao lado da gaiola, elimine todo mundo e, por fim, atire na corda da gaiola. Siga o prisioneiro até o final.

Ducard representa o misterioso Ra's al Ghul e quer atrair Bruce Wayne para a League of Shadows

CONTROLES

Botão	A pé	Corrida
■	Soco	Freio/Ré
▲	Chute	Muda Câmera
●	Ação	Pulo
✖	Pulo	Acelerador
SELECT	Data Screen	Data Screen
●	Pausa	Pausa
R1	Arremessa o Batrang	Nitro
R2	Defesa	
R3	Seleciona Item Especial	
L1	Usa Item Especial	Visão Traseira
L2	Centraliza Câmera	Lança Míssil
L3	Abaixa	
Analógico Esquerdo	Movimenta o Personagem	Controla o Carro
Analógico Direito	Movimenta a Câmera	

03 – Gotham Docks The Fall Of Falcone

Após sair da sala e atravessar a plataforma, a polícia cercará o local. Desça pelo elevador, saia e suba pela tela à sua esquerda. Espie pela fechadura da porta do outro lado antes de abri-la, para localizar os dois inimigos. Abaixado, pegue o inimigo armado e interrogue o outro com o botão ■. Suba pela escada e siga as plataformas superiores até chegar à janela. Atravesse-a.

Rumo à escada, na plataforma, use o cabo para atravessar até a outra plataforma. Após passar pelo portão, desça e passe pela janela. Dê alguns golpes no entulho, à direita, e entre no duto junto ao chão. Há homens na van, em frente ao galpão. Saia com cuidado e suba na escada, à esquerda do veículo. Entre pela janela, posicione-se em cima do homem que está no galpão e use o botão ● para interrogá-lo. Desça e pegue a chave na prateleira, depois abra o portão do galpão e ligue a empilhadeira. Algumas caixas vão cair, bloqueando a saída da van. Mate os dois homens na cabine e abra o portão, alinhando a fechadura. Desça pelo esgoto.

Suba na próxima plataforma e acione o botão para abrir o duto de esgoto. Siga pelo encanamento. Após o fim da conversa, desça e pegue o homem de preto, que está armado. Converse com o técnico para obter a senha do portão (1227), depois volte pelos canos e abra a porta. Prossiga pelo duto até chegar ao ar livre e pegue a escada à esquerda. No andar de cima, use a válvula de pressão, atire um shuriken para abrir o duto e siga por ele. Saia com cuidado e acerte um shuriken no próximo alvo que aparecer. Elimine os inimigos e, ao passar pelo novo checkpoint, suba as escadas sem chamar a atenção dos guardas e acione a última válvula.

Cinto de Utilidades

Conheça os acessórios especiais que Batman carrega para eliminar o crime em Gotham City:

Flash Bang – A granada de magnésio solta uma luz extremamente forte, cegando seus inimigos por alguns instantes.

Smoke Grenade – A granada de fumaça também é útil para desorientar seus inimigos, facilitando os ataques.

Electro Hack – Com esta ferramenta, Batman pode acessar qualquer sistema eletrônico. Para hackear os sistemas, é preciso obter quatro símbolos verdes, exibidos na telinha do canto inferior direito.

Cam Hack – Este dispositivo dá a Batman controle total sobre as câmeras de segurança. No canto inferior direito, é exibida uma pequena tela demonstrando onde estão as armadilhas.

Bat-rang – É a arma que Bruce mais usa durante o jogo. Com ela, você pode acionar botões fora de alcance e cortar correntes, entre outras ações.

04 – Inside Gotham Docks

Extras destravados: dois filmes, quatro inimigos na Gallery of Fear e uma entrevista

Do alto do contêiner, siga pela esquerda usando o gancho. Na parte de trás há uma corrente. Desça planando e agarre-a. Suba e saia pela porta, depois caia pelo alçapão que está aberto. Siga por baixo e passe no vão à frente. Suba as escadas até o painel de controle, elimine o guarda e use sua máquina para hackear o sistema. Posicione a caixa sobre os guardas e solte-a para assustá-los.

Suba a escada e passe entre os contêineres. Espere o guarda sair, depois surpreenda e interrogue o homem que ficou. Use a empilhadeira para passar por baixo do contêiner e esconda-se na sala com uma cortina de plástico. Suba na estrutura com o gancho e siga pela coluna até as plataformas. Siga até a porta à direita, entre e passe pelo corredor. Em frente ao navio, entre pela porta, na grade à direita, e desça a empilhadeira. Escale os barris e os contêineres. No alto, use o cano para chegar ao navio. Siga pela direita e elimine o homem ao lado do kit médico. Pelo outro lado do navio, pegue o cara ao lado dos explosivos. Após a luta, passe pelos contêineres à direita, desça e hackeie o painel. As caixas cairão sobre os homens, na parte de baixo do navio. Desça e elimine-os.

Pegue a chave para abrir o portão na grade e use os contêineres para escapar do guarda na plataforma. Desça a escada e suba outra no fim do percurso. Após a animação, desça pelas plataformas e espie pela porta. Esconda-se atrás das caixas até os homens subirem, depois siga pela porta e pelas plataformas, usando as colunas e o encanamento para chegar à próxima área.

Ao chegar ao alto, espie por outra porta e espere o homem entrar. Interrogue-o até receber a chave da porta. Saia por ela. Na área em que há homens operando máquinas, vá para a sua direita e elimine o homem armado. Ligue a máquina e pegue os inimigos, depois suba pelo elevador no fim da plataforma. Na ponte em frente à torre, suba pela corrente. Elimine o homem em frente ao painel e hackeie o sistema. Use o imã para pegar o carro e, depois da animação, suba o restante da torre e use o grampo para chegar ao veículo.

05 – Passage To Gotham

Extras destravados: missão Passage To Gotham do minigame Batmobile, dois Batmóveis, dois filmes e uma entrevista

Hora de correr com o Batmóvel. Cuidado para não bater nos civis. Para saber quais são os inimigos, fique atento à seta que aparece sobre eles. Bater neles dá pontos e não danifica o carro. As bolas azuis do percurso recarregam seu nitro. Na última parte, mire no caminhão e use L1 para lançar mísseis nele até que ele tombe.

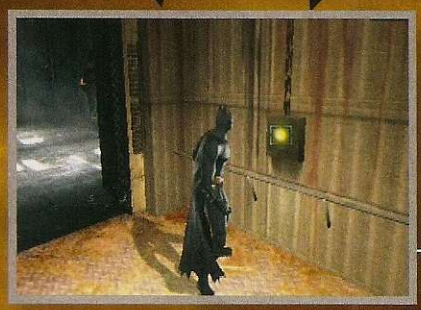
06 – Gotham City The Black Market

Suba a escada ao lado do carro inimigo e atravesse o local pelos canos. Lá embaixo, entre na cabine e abra o portão. Siga de forma discreta até o outro portão. Agachado, acompanhe o homem que está arrumando do carro e pegue-o quando ele se virar para pegar uma ferramenta. Suba na escada ao lado do caminhão e siga pelos dutos de ar. Na sala em que há quatro homens, lance o batrang no alvo logo abaixo, depois desça e elimine a oposição. Fique atento para o guarda fujão. Não o deixe pedir ajuda. Interrogue-o até que ele diga quantos homens você vai ter de enfrentar.

Na volta, ao se aproximar da porta de vidro, surpreenda o guarda. Entre no prédio e, antes de ir para o elevador, pegue o caminho da direita e mate o guarda. As salas do prédio têm armadilhas, por isso, tome cuidado. Passe pelos corredores sempre espiando pelas fechaduras antes de entrar.

Uma das portas aciona um canhão de segurança. Saia do seu raio de alcance e use o gancho para se esconder no teto. Homens virão desligar o canhão. Elimine-os, depois siga para a sala onde eles estavam e hackeie o sistema para ver as câmeras de segurança. Seu objetivo é interrogar o policial corrupto que está sendo mantido como refém.

Volte pelo corredor no qual você acionou o canhão e entre pela porta. Alfred o avisará sobre a Cam Hacker, uma ferramenta que hackeia câmeras para ver armadilhas. Use-a



no corredor e acompanhe a imagem no canto inferior direito da tela. Pule as barras de infravermelho e entre na próxima porta. Use a Cam Hacker e mantenha Batman longe dos pontos vermelhos no chão.

Seguindo em frente, hackeie mais uma câmera e use os canos para passar pelo corredor. Abra o duto de ar com o batrang e siga por ele. Detone os botijões de gás, na próxima sala, para fazer um inimigo ir checar o problema. Esconda-se e nocauteie-o quando ele entrar. Elimine dois inimigos na outra sala e use o botão ao fundo para ativar o telão. Use-o para pular até o andar superior.

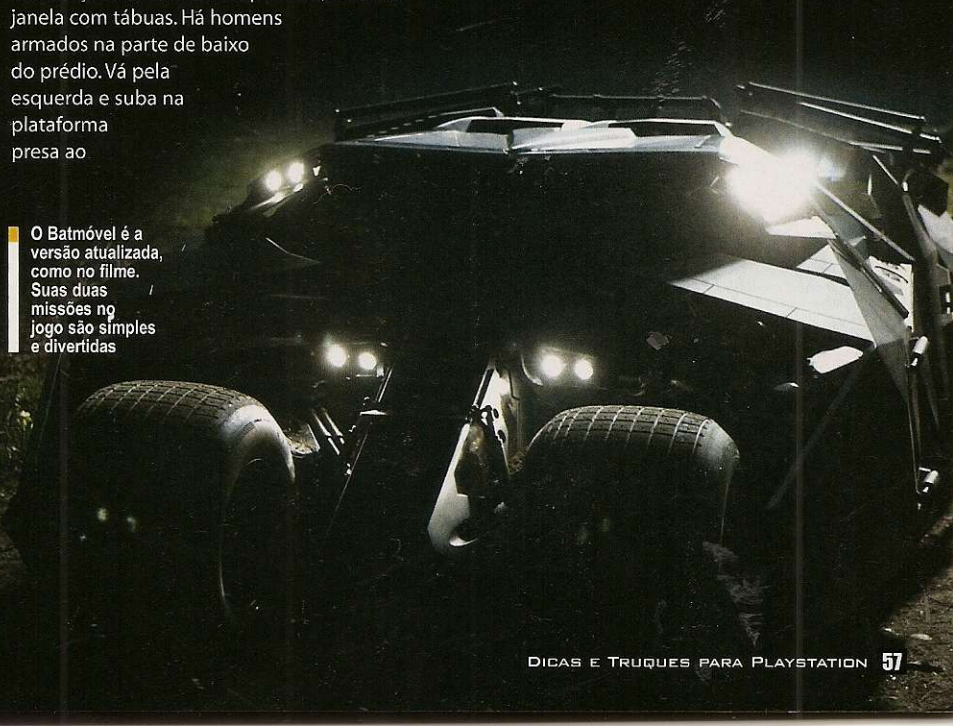
Entre na sala e interrogue o policial para obter a senha do painel da sala (1337). Use-a, acione a chave no elevador e atravesse até o outro prédio pelo cabo. Para subir por fora do prédio em construção, use o batrang para acertar os pontos indicados e descer a tela.

No alto há homens armados conversando. Dê a volta pelo cenário pela parte de baixo da sala, exploda os barris e mate os inimigos. Suba a escada à esquerda do barracão, entre pelo telado e pegue a carta com o código (1024). Volte à escada e use-o para abrir a porta. Suba pelo elevador e pelas barras da construção. Na sala com explosivos, mire na janela com tábuas. Há homens armados na parte de baixo do prédio. Vá pela esquerda e suba na plataforma presa ao guindaste. Suba pela corrente e prossiga. Na cabine, hackeie e posicione o guindaste em frente à sala com explosivos. Vá até o material e acerte-o para assustar os homens. Entre pela porta e acione o painel ao lado do portão. A porta vai girar. Use-a para subir na plataforma superior, siga para a sala da direita e acione o sistema. Quando os homens saírem para pedir reforços, entre pelo vão entre as hélices do ventilador e desça pelo duto. Contorne a sala em que um maníaco é torturado e saia pela escada do outro lado. Suba no telhado e atravesse pela corda. Acerte o cabo de aço que segura a viga, depois desça e ataque.

07 – Ruined Archive Warehouse

Extras destravados: dois filmes, quatro inimigos na Gallery of Fear e uma entrevista

Entre pelo buraco com madeira. Atrás da primeira porta há vários inimigos. Dê a volta e use o gancho para ficar no alto da tela e o batrang para acertar o tambor. Elimine-os e entre no elevador. Após a pane, escale a parede, suba a escada e saia pelos andaimes



O Batmóvel é a versão atualizada, como no filme. Suas duas missões no jogo são simples e divertidas

do prédio. Passe agachado pela janela até chegar à próxima, sem vidro. Assim que o cara ficar de costas, nocauteie-o. Passe pelo vão da parede e use o gancho para chegar à plataforma no meio da bagunça.

Derrube a caixa presa à corrente com o batrang e desça para brigar. Entre no buraco da parede e passe pelo corredor após o checkpoint. Cuidado com a janela, pois há vigias. Assim que eles ficarem de costas, corra e pule a grade. Depois do desmoronamento, desça e detone a oposição para ganhar uma chave. Use-a na porta dupla do cenário.

Suba a escada e entre no duto de ar. Saia pela janela que leva aos novos andaimes e atire nos barris do prédio ao lado. Elimine todos e vá para o terraço. Dê a volta usando o gancho e os canos, entre pela janela e atire nos pontos marcados da estrutura. O chão sob o helicóptero vai cair. Interrogue o piloto. Ao descer do helicóptero, siga em frente, derrote um maníaco e desça pelo vidro.

08 – Narrows Island Abnd. Museum: "Déjà-vu"

Na sala com um o esqueleto de um dinossauro, use o grampo para chegar ao outro lado. Você deve alvejar as cordas que prendem a estrutura. Quando o bicho

desabar, desça e elimine os homens. Saia pelo beco escondido na van. Assim que ela parar, suba a escada atrás de você. Siga pelo muro até chegar em frente à janela à direita do prédio e use o grampo para chegar à sacada. Elimine os dois guardas e pule pela outra sacada para a direita. Após a animação, jogue o batrang no vidro do carro e espere os guardas irem até ele para surpreendê-los. Entre pela janela do prédio ao fundo e ouça a mensagem na secretária eletrônica para obter o código da porta (4563). Passe pelo corredor com os maníacos presos e suba pela caixa até o encanamento. Ao ficar sobre o centro da sala de controle, circule-a e entre pelo duto de ar no alto. Mate o homem que opera o painel e hackeie-o.

Espere outro homem entrar, mate-o e siga eliminando os outros. Passe pela outra porta ao fundo. Do lado de fora, use os dutos para surpreender os guardas que conversam, depois entre na janela acima do carro. Passe pela sala na qual falam com uma doutora e use os canos para chegar ao elevador. Saia por cima dele, desative o sistema de energia e suba pelo cabo de aço. Passe pela janela e volte até o outro prédio pela corda.

Abra a porta e siga à direita. Na cozinha, aproxime-se agachado dos fogões e ligue as bocas de gás. Afaste-se e atire o batrang para assustar a todos. Saia pela janela ao fundo e use a estrutura para chegar à janela no alto do prédio. No final do corredor há uma máquina verde. Pule no encanamento e use o batrang para acioná-la e chamar a atenção dos vigias. Atrás do vidro, mais à frente, há um painel. Acione-o e fale com a doutora.

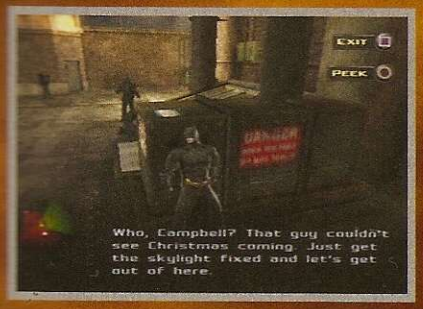
Na próxima janela, use os canos para chegar ao topo e o cabo do poste para ir até o outro prédio. Pule no andaime ao lado da bandeira pela caixa d'água e abra a janela.

No corredor, espere os guardas saírem do seu campo de visão e suba a escada até o sótão. Desça pelo buraco iluminado no fim da área e pegue o explosivo. Volte ao outro prédio pelas beiradas do telhado e instale a bomba na caixa d'água. Desça, elimine os inimigos e ligue as três chaves do gerador para abrir a porta na grade.

Cuidado com os fios em curto, no chão. Ao encontrar uma porta para a qual você ainda não tem o código, continue em frente e pule a grade. Uma câmera mostrará Rachel. Vá em frente e atire na caixa de força, no canto superior direito. Elimine os inimigos para pegar o código (5839) e volte à porta.

Quebre o painel que o homem está consertando e desça pelo elevador que se abrir. No corredor, cuidado com os homens que estão conversando. Passe pelo duto no final para sair por trás deles. Ao chegar ao corredor em que há uma caixa, quebre-a para pegar a chave com o homem escondido. Siga com cuidado pela próxima tela. Fique atrás das caixas para evitar os homens que se aproximam e, quando eles ficarem de costas, acerte-os. Na sala que estava fechada, acerte o batrang na máquina em que os homens trabalham, para que um gás os mate. Suba a escada à esquerda e, do alto, acerte os tanques na sala para soltar mais gás.

Abra a escotilha e desça pelo cano. Siga pelo outro cano da sala para sair no andar de cima, atire nas caixas e pule na corrente. Mire nas tábuas que fecham o outro encanamento e entre. Pule a grade e abra as válvulas do encanamento. Isso vai abrir duas escotilhas. Atravesse-as. Use as correntes dos lustres para chegar à porta dupla no alto. Ao passar, entre no duto de ar, elimine alguns inimigos e ligue o sistema pelo computador à frente, para abrir as portas do necrotério. Mate os homens no caminho e abra a porta, alinhando as trancas. Siga o espantalho até que ele abra uma parte do chão. Elimine as caixas para acessar a grade do duto de ar, logo atrás, depois suba e pule pela janela quebrada, se pendurando no gancho. Desça e detone os homens do espantalho. Após a luta, saia pela porta e pendure-se no lustre. Capture o comissário Gordon com o botão de ação e faça um acordo com ele.



09 – Escapes From Arkham

Extras destravados: dois filmes e dois inimigos na Gallery of Fear

Escape do prédio e encontre o comissário Gordon do lado de fora. Saia pela janela quebrada do início da missão e use o gancho para chegar à outra sacada. Passe pelos canos por fora do prédio, mas cuidado para não ser visto pelos guardas. Entre pela próxima janela e, quando os guardas subirem as escadas, pule na corrente da luminária e desça. No corredor, atire no extintor para assustar os vigias, corra e abra a porta no final.

10 – Saving Rachel

Extras destravados: missão Saving Rachel do minigame Batmobile e dois filmes

Outra missão com o Batmóvel. Bata nos policiais e não seja pego. No final, é preciso causar 12 batidas antes que o tempo acabe.

11 – Wayne Manor

Extras destravados: dois filmes e um inimigo na Gallery of Fear

Enfrente os ninjas e o próprio Ducard na seqüência. Depois de umas porradas ele foge, colocando fogo em sua casa. Passe pelos únicos locais possíveis e, na sala com fumaça negra, mantenha-se abaixado e perto das janelas. Empurre o vaso para quebrar o vidro e poder ficar de pé, depois suba pelas colunas e use as correntes para chegar ao outro lado da sala. Na biblioteca, espere os ninjas saírem do seu campo de visão, suba as escadas e use os lustres. Empurre a estátua do outro lado, desça e detone os ninjas. Passe pela porta aberta. Na sala do lustre, siga à direita. A estante com um livro sobre a arte da guerra é uma passagem secreta. Use-a para pegar seu batrang.

Volte ao lustre e derrube-o. Suba pela corrente, passe pelo corredor e desça pelo buraco. Passe pela sala em que Fox está preso e suba pela escada da nova biblioteca. Atravesse a janela e derrube a estátua à direita da tela para salvar Fox. Siga pelo caminho da esquerda e encontre Alfred.

12 – Chaos on N. Island - Narrowborough Bridge

O homem espantalho está na torre da ponte. Capture-o. Elimine os maníacos que aparecem no começo da missão, Suba as escadas, pule na corrente e vá até o elevador, assim que falar com o espantalho uma explosão o derrubará. Siga até o caminhão, pule a cabine e, do outro lado, pegue uma chave. Vá para o lado contrário do caminhão e use a chave no carro. Uma nova escada será liberada. Suba, use o gancho e siga pela estrutura até chegar ao homem espantalho.

13 – The Monorail Tracks

Do alto da plataforma, entre na porta à esquerda e siga pelo corredor cravejado de tiros. Abra a porta, pule para a outra plataforma e use os canos para chegar ao outro lado. Após a primeira explosão, use o gancho para mudar de lado e, depois da segunda, abra os escombros com o batrang.

Não entre pela porta no final do corredor. Entre no duto de ar a sua esquerda. Pule na corrente e siga para o outro lado, depois use o batrang para descer a plataforma e assustar os ninjas. Elimine-os. Use o batrang agora para acionar o botão amarelo do outro lado. Espere a caixa chegar, pule na corrente e repita o procedimento para chegar ao outro lado. Prossiga pela ponte e, no meio do caminho, suba a escada. Abra a porta e salve Rachel do maníaco, depois pule para o outro lado e siga rumo ao trem.

14 – Mororail to Gotham

Extras destravados: três roupas extras, dois inimigos na Gallery of Fear e um filme

O objetivo aqui é ir sempre em frente. Pouco depois do primeiro checkpoint você deve atirar na grade, no chão, e passar sob o trem. Quando encontrar uma grade com um painel de código, não a use, suba. Ao localizar o outro painel de código, volte e acerte a trava para separar os vagões.

Elimine todos os ninjas. O último vai ser interrogado para fornecer o código da porta (1942). Abra-a e vá em frente. Suba pela portinhola que vai abrir, no teto, e prossiga, tomando cuidado com as luzes vermelhas. Ao se aproximar dos três ninjas, dê a volta pela lateral do vagão, suba a escada e derrube os tambores, depois volte e elimine-os.

Desça pelo buraco do vagão e siga por baixo do trem até encontrar Ducar. Quando ele separar os vagões, use o gancho para continuar a perseguição, suba a escada e volte a lutar. Assim que ele for nocauteado, siga para a máquina azul no centro do vagão para assistir ao final do jogo.

BRASILMODCHIP.COM.BR
site: www.brasilmodchip.com.br

CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES:
TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:
PLAY2, XBOX, PSONE.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

Medal of Honor: European Assault

Sem as missões lineares de antes e com simulação de guerra mais realista, Medal of Honor volta a brilhar na melhor versão de toda a série

por Humberto Martinez

CONTROLES

- L1 - Mirar
- L2 - Direcionar Aliados
- L3 - Reagrupar Aliados
- R1 - Atirar
- R2 - Granadas
- R3 - Coronhada
- ■ - Agachar/Deitar
- ✖ - Recarregar/Ação
- ▲ - Levantar
- ● - Trocar Arma
- START - Missões
- SELECT - Mapa

Distribuidora: EA **Produtora:** EA **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 8 **Na internet:** www.eagames.com **Ponto Forte:** Ótimo sistema de mira manual. **Ponto Fraco:** Não há multiplayer online. **Gráfico:** 9,5 **Som:** 10 **Controle:** 9,5 **Desafio:** 9,0

NOTA **9,3**

Esqueça a conhecida fórmula de *Medal of Honor* e prepare-se para encarar um game que foi feito para revolucionar a série. *European Assault* só segue a tradição na linha histórica, situando o jogador em campanhas aliadas contra a onda nazista na década de 40. Todo o resto, porém, foi mudado ou, no mínimo, melhorado.

A primeira diferença que os fãs da série vão perceber são as fases amplas e abertas, nas quais é possível escolher diversos caminhos para chegar ao seu objetivo. É o fim das rotas lineares das antigas versões. Imagine-se no meio do fogo cruzado em um vilarejo em ruínas, sem saber qual direção seguir e com gente correndo para todos os lados. É este o clima do jogo.

O segundo hábito a ser esquecido por quem conhece *Medal of Honor* é o costume de ser um "lobo solitário". Suas obrigações agora incluem comandar um trio de soldados e fazer com que eles sejam úteis. Felizmente, o sistema de controle da tropa é reduzido e não empaca o ritmo frenético de ação. Basta apontar com sua mira em uma direção e apertar L2 para que sua tropa vá ao local indicado. Com R3, seus comandados recuam e se reagrupam. Aprender a criar estratégias com o grupo também é fundamental para sobreviver, pois o nível de dificuldade de *European Assault* é, sem dúvida, o maior de toda série.

Mas a dificuldade mais intensa não é resultado apenas da inteligência artificial melhorada. Agora há muito mais inimigos na tela e os danos também estão mais realistas. Para combater esta ameaça, William Volt, seu personagem, pode usar um novo sistema de mira manual, mais eficaz e principalmente mais realista, no qual o jogador deve usar a mira da própria arma, alinhada no centro da tela, para ter maior precisão nos tiros.

Para completar a batelada de novidades, há novos trunfos que ignoram o realismo, mas aumentam a diversão nas batalhas. O primeiro é o item de ressurreição, que agora ocupa o lugar dos antigos checkpoints, e o segundo é um medidor de adrenalina que, quando cheio, ativa um sistema de câmera lenta e dá itens limitados de ressurreição.

Com tantas inovações, os gráficos espetaculares e a trilha sonora, digna de grandes orquestras, quase passam batido, de tão bom que o jogo ficou, mas nem por isso deixam de ser um itens fundamentais deste novo marco na série *Medal of Honor*.

Rumo à vitória

ST. NAZAIRE

Operation Chariot

Oriente-se pela fumaça verde para achar o capitão

01. Sua primeira missão é encontrar o capitão Beck. Desça da embarcação, esconda-se atrás das primeiras caixas e use L1 para mirar e alvejar os primeiros alvos com tiros precisos. Não deixe de derrubar o atirador no topo da torre. Siga a fumaça verde pelo lado direito para achar o capitão na área mais baixa (Locate Captain Beck). Agora tudo que você precisa fazer é acabar com as forças resistentes e voltar ao barco (Fall Back to HMS Campbeltown).

Raid on St. Nazaire

02. Nesta fase você conta com a ajuda de uma equipe de apoio. Seus soldados têm boa iniciativa, mas podem ser ainda mais eficazes se você der ordens em situações críticas. Aponte o direcional para o local em que deseja posicioná-los e aperte L2. Para reagrupar, use L3 (pressione o analógico esquerdo). No meio do fogo cruzado, vá pela esquerda e dê apoio para acabar com os nazistas escondidos no galpão. Siga pela direita e entre no galpão onde há um holofote no telhado. Suba com cuidado pela escadaria e abra caminho na cobertura com uma granada. Aproxime-se da bateria antiaérea e segure ✕ até instalar uma bomba (Locate and Destroy Anti-Aircraft Gun). Seja rápido para não ser surpreendido pelos inimigos que surgem na passarela ao lado. Prossiga e desça pela escadaria adiante, depois se proteja atrás dos pilares e siga pela esquerda destruindo todos inimigos que surgirem no centro.

03. Logo à frente há uma casamata. Jogue uma granada e entre para acabar com os sobreviventes. Você pode atirar em barris para atingir inimigos ocultos nos cantos (Capture German Bunker). Siga pelo túnel e proteja-se sempre nas curvas para não ser vítima de emboscadas. Chegando ao galpão, proteja-se atrás das caixas e mande sua equipe emboscar os inimigos.

04. Suba pela escadaria no canto para chegar à saída lateral do galpão. Escale o grande depósito de combustível adiante e aplique um explosivo no painel. Desça correndo e passe pelo muro destruído antes que o tanque vá pelos ares (Destroy Fuel Tank). De volta à área central, você vai se deparar com reforços nazistas. Esconda-se atrás das caixas e posicione seus homens atrás de outros pontos estratégicos para ampliar sua linha de fogo e acabar com o ataque. Vá em direção ao início da fase e, chegando ao trem, siga pela esquerda para acessar a área lateral do cais. Abra caminho até o enorme canhão antiaéreo e instale uma bomba (Destroy Shore Gun).

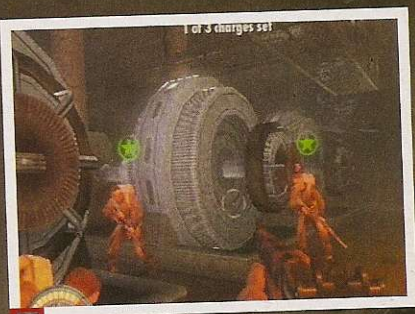
05. Logo ao lado há uma rampa para um túnel secreto. Nem pense em descer com tudo ou será metralhado: atire uma granada no buraco e espere os inimigos saírem do esconderijo para fuzilá-los. Entre e esconda-se atrás da caixa para não ser vítima do atirador em frente. Mais adiante, olhe no buraco à esquerda para encontrar um inimigo oculto. Logo à frente está o oficial nazista Klaus Mueller. Esconda-se atrás do pilar e atire algumas granadas para deixá-lo acuado, depois se proteja atrás da parede da entrada e elimine-o com disparos na cabeça (Eliminate Klaus Mueller). Investigue as salas nos cantos para encontrar documentos secretos (Find V2 Rocket Fuel Specs), saia do bunker e volte ao navio.

Lights Out in the Port City

06. Logo de cara você terá de enfrentar uma artilharia alemã. Não fique nos escombros: saia e contorne a área por trás das caixas para se aproximar. Ataque a primeira linha inimiga. Jogue uma granada perto da área do atirador e acerte-o para abrir caminho a seus colegas. Siga em frente e acabe com todos os sobreviventes (Eliminate German Infantry Unit), depois volte e coloque um explosivo na porta blindada para abrir caminho. Após acabar com todos na área, entre na fábrica e atire nas correntes de sustentação das peças do foguete no alto para derrubá-las (Destroy V2 Rocket Hulls). Suba e atire pela janela no atirador no galpão em frente.

07. Entre no galpão em frente. Fique esperto com os nazistas que vão sair de dentro do contêiner e siga pela direita. A próxima área está infestada. Reúna seus companheiros e fique no canto do edifício para atirar nos inimigos escondidos na estação e atrás das caixas à esquerda. Avance aos poucos e sempre procure proteção. Desça pela rampa no lado esquerdo para encontrar um submarino ancorado. Certifique-se de que nenhum inimigo sobreviva e instale três explosivos na embarcação: um no meio e um em cada ponta, e fuja antes da explosão (Locate and Destroy German U-Boat).

08. Volte à estação e entre pela área dos escombros na qual há uma metralhadora fixa. Proteja-se atrás das paredes e abra caminho aos poucos até o centro de energia. Tome cuidado com o atirador na escadaria: acerte-o à distância. Esconda-se perto da entrada e acabe com os guardas. Ainda antes de entrar, mire no andar superior e acerte o oficial nazista (Eliminate Horst Brenner), depois suba ao escritório dele e pegue os documentos atrás da mesa (Uncover V2 Rocket Equipment Blueprint). Saia do escritório e procure no canto direito uma escada para descer até a casa de máquinas. Encontre os três geradores e plante uma bomba em cada um deles. Volte à saída e ajude a acabar com o ataque alemão. No final, encontre o detonador entre as caixas e ative-o para explodir as bombas no gerador e completar a missão (Destroy Power Station).



Instale três bombas nos geradores do subsolo

Escape at Dawn

09. Corra para a rua e procure abrigo para o primeiro confronto. Há guardas na janela e na porta da casa destruída do lado direito: acerte-os e entre. Pegue munições no segundo andar. No beco, fique atento ao atirador que vai surgir na janela da casa em frente. Logo adiante há um bloqueio impedindo a passagem do seu grupo. Suba pela escadaria da casa à esquerda e mande sua equipe na frente para eliminar os inimigos dentro das salas. Vá até a janela e acabe com os alemães na casa em frente para impedir que usem a metralhadora fixa (Destroy Machine Gun Nest).

10. Pegue munições na casa em frente e encontre um esquadrão aliado adiante. Na próxima rua há outro bloqueio: suba pela escadaria à esquerda para conseguir uma boa

visão dos inimigos e alveje-os nas janelas do prédio em frente. Após eliminar todos, o esquadrão irá arrombar a porta do prédio. Entre junto com eles e suba até a janela para combater os nazistas no prédio vizinho. Siga com muito cuidado, abrindo caminho através das casas até chegar perto da área do tanque. Seus aliados vão destruí-lo assim que você acabar com os atiradores (Eliminate Panzer Tank).

11. Acabe com os nazistas nas metralhadoras fixas, desça até a rua e passe pelos escombros atrás do tanque para chegar à entrada da igreja em ruínas. Jogue uma granada na entrada para afastar a tropa inimiga e procure cobertura para atacar. Acabe primeiro com os soldados e depois destrua o oficial nazista (Eliminate Erick Koster). Investigue o cadáver para pegar os documentos (Obtain North African Shipping Manifest).

12. Antes de seguir em frente, observe a parede lateral da igreja para encontrar uma passagem para a torre de rádio. Aproxime-se e plante uma bomba para destruí-la (Destroy Radio Tower). Volte à igreja e prossiga até o cemitério. Colete as granadas e prepare-se para confrontar um tanque. Proteja-se atrás das criptas e jogue granadas no veículo blindado até arruiná-lo.

NORTH AFRICA

Operation: Blindfold

13. Nesta fase é muito importante ficar sempre protegido e eliminar o maior número possível de inimigos. Siga os ratos do deserto e corra pelo canto direito. Acabe com o nazista que está sozinho perto dos escombros e jogue granadas por cima do muro para destruir o tanque (Destroy Panzer Tank in Ruins). Volte até os escombros no início e vá com cuidado para a esquerda. Abra caminho com cautela e use os buracos nas paredes para trocar tiros sem se expor. No rochedo do lado esquerdo há um atirador: acabe com ele o mais rápido possível. Suba pela trilha à esquerda e mande sua equipe na frente para abrir caminho. Acabe com o atirador na base protegida e entre para colocar uma bomba no radar (Sabotage German Radar Dish).

14. Pegue as granadas. Use sua habilidade especial de adrenalina para conter o ataque nazista e destrua o tanque com granadas. Suba pela rampa e use a metralhadora fixa para acabar com os inimigos abaixo. Desça até a trincheira e entre no túnel. Aproveite o ambiente fechado para maximizar os efeitos da sua granada. Encontre a sala de comunicação para coletar documentos secretos (Acquire Tiger Tank Operations Manual), depois volte às trincheiras e suba pela rampa. Procure uma trilha, difícil de enxergar, no rochedo da direita, depois fuzile os alemães e desça até os destroços para encontrar o oficial nazista. Acerte-o à distância com seu rifle (Eliminate Adolb Brecht). Entre nos destroços do avião para coletar os arquivos (Recover British Reconnaissance).

15. Volte pela trilha. Esconda-se atrás das primeiras caixas e mate os inimigos próximos. Há um atirador sobre o edifício. Acerte-o. Após limpar a área e se assegurar de que a situação está tranqüila, vá para trás do tanque e plante uma bomba. Vá até o galpão que foi aberto logo atrás e exploda mais dois tanques (Destroy Tank Prototypes). Volte à entrada do forte e coloque um explosivo na porta para arrombá-la. A área está infestada de alemães e todo cuidado é pouco, por isso recarregue sempre sua arma e olhe para todos os cantos antes de prosseguir.

Esconda-se atrás das caixas e acabe com o atirador

Operation: V2 Silence

16. Fique na curva da primeira rampa e use seu rifle para vasculhar a sala abaixo e encontrar inimigos escondidos atrás das mesas. Seu objetivo é encontrar três aliados aprisionados e libertá-los. Não suba nenhuma das rampas, pois todos estão neste andar. Oriente-se pelas setas azuis no radar. Para abrir a porta das celas, é preciso usar explosivos (Free 3 SAS Prisoners).

17. Antes de subir pelas rampas, vá até a sala dos geradores e siga pelo corredor à direita para chegar à sala de projeção. Jogue uma granada pela fresta e prepare-se para encarar uma cambada de nazistas. O oficial nazista está escondido adiante, acabe com ele rapidamente (Eliminate Vans Schneider). Vá ao escritório em frente e pegue a maleta sobre a mesa (Locate Coded Virus House Information). Pegue o filme no projetor e saia (Steal V2 Test Film).

18. Suba qualquer uma das rampas e fique esperto, pois há inimigos escondidos na rampa de saída. Não saia do galpão. Olhe através do buraco retangular na parede e use seu rifle para eliminar os atiradores na torre. Aproveite as vantagens da mira telescópica do seu rifle para abrir caminho para a tropa aliada. Entre no galpão à direita e aperte ✖ perto do papel azul sobre a mesa para fotografá-lo (Photograph V2 Schematics). A seguir, prossiga com cautela até a área sob a torre e continue por trás das caixas. Sua missão é explodir os trilhos, mas antes de concluí-la você deve eliminar a tropa na entrada do galpão. Granadas são eficazes para tirar os vilões do esconderijo. Instale o explosivo no trilho (Destroy Train Tracks).

19. Assim que o tanque surgir, corra para trás dos alojamentos e elimine os nazistas para coletar algumas granadas e usá-las contra o veículo blindado. Entre no galpão e proteja-se. Elimine os inimigos aos poucos e siga pela direita para encontrar um mecanismo na parede: acione-o para abrir o portão e chamar reforços. Vá até a cabine e suba pela escadaria. No canto esquerdo há um painel, ative-o para descer o foguete, aproxime-se do míssil, plante uma bomba e fuja rapidamente (Destroy V2 Rocket).

RUSSIA

Road to Stalingrad

20. Há dois guardas protegendo a passagem. Elimine-os rapidamente com uma granada e mate o terceiro antes que ele alerte os outros. Siga o soldado aliado até o porão da casa para recrutar uma nova equipe (Partisan Fighters Located). Não deixe de pegar a bazuca. Pule nos destroços e use as paredes como proteção. Destrua todos que descerem pelo barranco e suba até o tanque. Use a bazuca para destruí-lo. A seguir, pule na trincheira e ative o detonador (Destroy German Railgun).

21. Volte pelo caminho anterior e proteja-se atrás da mureta para chegar perto da próxima ponte e acertar os atiradores que tentarem impedi-lo de atravessar. A vila está em ruínas e repleta de inimigos. Seja paciente e vá de casa em casa, buscando proteção e eliminando quantos puder. Procure mais munição para sua bazuca. Há dois tanques na vila. Destrua-os com a bazuca e, se faltar munição, use granadas (Destroy 3 Panzer Tanks). Avance até o lado esquerdo da entrada da igreja para encontrar um cercado repleto de caixas. Acabe com todos por perto e pule para dentro para plantar um explosivo (Destroy Ammunation Dump).

22. Encontre a torre de comunicações à direita e coloque um explosivo para destruí-la (Destroy Communation Tower). Circu a igreja e acabe com todos os nazistas antes de entrar. Entre pelas janelas e busque abrigo imediatamente. Jogue uma granada contra os nazistas e concentre sua atenção no oficial alemão. Fique agachado. Quando o oficial for ao segundo andar, acerte-o com disparos na cabeça (Eliminate Walther Neumann). Suba pela escadaria perto do altar e pegue o documento no local em que o oficial caiu morto (Obtain Ardennes Forest Recon Dossier). Sua missão é assumir o controle do local. Fique nas janelas e use as metralhadoras fixas para acabar com a tropa invasora alemã (Secure and Defend Church).

Climbing Mamayev Hill

23. Procure abrigo em uma das casas e posicione-se nas janelas para ajudar a conter o ataque. O tanque panzer é seu principal alvo. Entre nas casas do lado esquerdo da rua para encontrar granadas e use-as para destruir o veículo blindado (Destroy Panzer Tank). Desça nas trincheiras e vá até o ponto indicado pela seta azul para fazer contato com um oficial aliado (Meet With Russian Officer), depois desça pela trincheira até a ponte e use seu rifle para acertar o atirador no posto de observação do morro. Siga agachado pela lateral da ponte e jogue uma granada no bunker. Corra para o lado direito e pegue a bazuca.

24. Prossiga por dentro das casas e use sua bazuca para destruir o segundo tanque. Acabe com os nazistas nas casas em frente e, com o caminho mais tranqüilo, vá até o meio da rua e use o sinalizador de fumaça no local indicado (Signal Rocket Strike). Entre nos destroços do lado esquerdo da rua e suba com calma. Acima há uma trincheira com um tanque no centro. Primeiro destrua todos os nazistas e comece a jogar granadas no veículo para destroçá-lo. Continue a subir e acabe com o atirador dentro do bunker. Limpe a área e abra o portão com uma bomba. Proteja-se atrás das caixas do pátio e nem pense em sair correndo como um louco, elimine pouco a pouco a resistência. Não perca o oficial nazista de vista e acerte-o com disparos certeiros (Eliminate Franz Gruebner). Colete os documentos no cadáver do oficial (Steal Heavy Water Test Logbook).

25. Corra em direção ao portão e procure, no canto direito, a entrada do bunker para encontrar munição para a bazuca. Use-a para destruir o último tanque blindado. Entre nos escombros à direita do pátio. Após acabar com os alemães, plante bombas nos três canhões antiaéreos (Destroy Artillery Guns). Siga pelo corredor até chegar à sala de estratégia. Suba pela escada e examine o rádio no canto para transmitir as informações (Transmit Virus House Intel to OSS). Desça, plante uma bomba na caixa no canto da sala e fuja (Destroy German Intelligence).

BATTLE OF THE BULGE

Mission to Rocherath

26. Logo de cara, uma tropa de alemães invade a praça. Jogue uma granada e, na mesma hora, posicione-se na metralhadora fixa para enfrentar os invasores. Caminhe para a esquerda na seqüência. Fique perto do detonador, mas só o acione quando o tanque passar na curva da pista. Corra para o detonador à esquerda e ative-o para alvejar o tanque em frente. Capriche na pontaria e faça uma varredura na área em frente, depois corra para dentro da torre à esquerda. Suba até o topo e mate o oficial (Eliminate Recon Unit in Windmill). Pegue o rifle de franco-atirador, deite na varanda e acabe com os inimigos na praça. Contorne a torre e troque sua pistola pela bazuca. Desça na praça e siga pelo canto esquerdo para chegar ao centro do comando (Fall back to American Command Post).

27. Colete mais munição para bazuca e pule pela janela do lado esquerdo. Assim que o tanque aparecer na trilha, ative o detonador para alvejar o veículo. Complete com disparos de bazuca. Pule de volta pela janela e acione outro detonador para atingir o tanque na área frontal. Suba pela escadaria e destrua os tanques com sua bazuca (Destroy King Tiger Tanks). Pegue os documentos sobre a mesa no térreo e vá para a igreja (Uncover Atomic Scientists Rosters). Vá até a escadaria nos fundos, equipe sua bazuca e mire para cima para encontrar o oficial nazista. Atire na área mais próxima do alemão para aniquil"a-lo (Eliminate Folker Kappelhoff).

28. Antes de continuar a subir, acabe com os atiradores nas casas em frente. Na metade da escadaria há um aparelho sobre algumas caixas. Aperte ✖ para transmitir as coordenadas para os aviões aliados bombardearem as ruas (Transmit Artillery Coordinates). Pegue o rifle e use-o para alvejar os inimigos na rua. Continue subindo e pegue o explosivo C2 (Obtain C2 in Church Tower).

29. Desça e use sua adrenalina para detonar os invasores. Saia pela novo caminho e tome cuidado com os atiradores. Nas casas há medicamentos e armas. Encontre a tropa aliada e siga para a região da ponte. Use um rifle para eliminar os atiradores e

destrua o tanque com a bazuca. Aproxime-se com cautela. Sob a ponte há vários nazistas. Equipe seu rifle e comece a limpeza. Sob a ponte, plante os explosivos no local indicado para derrubá-la.

Siga agachado até a cerca e plante um explosivo

Farmhouse Liberation

30. Siga sua tropa até a ponte. Use o rifle com mira telescópica para acertar os inimigos camuflados na neve. Continue com a mesma arma e destrua os atiradores nas metralhadoras fixas. Só vá em frente quando parar de vir inimigos na ponte. Use a lente de sua arma para enxergar oponentes ocultos atrás das muretas no meio do morro e elimine-os. Colete munição na torre e na casa e suba agachado até a mureta. A entrada está fechada com arame farpado. Proteja-se atrás do muro e use seu rifle para acertar os atiradores nas janelas. Aproveite a oportunidade para rastejar até o arame e instalar uma bomba. Não tenha pressa para entrar, primeiro acabe com todos os alemães escondidos. Siga pela esquerda e vá até o celeiro instalar uma bomba na traseira do tanque (Destroy King Tiger Tank).

31. Plante um explosivo nos dois canhões antiaéreos nas proximidades. Siga por trás do celeiro e, na área adiante, acabe com todos para chegar ao terceiro canhão e destruí-lo (Destroy 3 German Artillery Positions). Volte por trás do celeiro, suba no monte de feno e pule na janela. Há uma escada para descer no porão bem no canto, desça e exploda a porta. A agente francesa que você deve resgatar está logo adiante. Jogue uma granada e equipe seu rifle. O oficial nazista vai ficar acuado no canto, aproveite para acertá-lo com disparos fatais (Eliminate Freder Engel). Pegue a bazuca no canto e os documentos secretos (Discover Virus House Location). Converse com a agente e conduza-a para fora (Rescue French Operative).

32. Sua próxima missão é defender o celeiro e impedir a retomada nazista. Na primeira etapa, fique agachado no estábulo com sua mira apontada para a porta e acabe com todos que entrarem. Quando os tanques se aproximarem, suba para o segundo andar, equipe sua bazuca e atire pela janela. Se faltar munição, jogue granadas. Após destruir os dois tanques, acabe com os inimigos que restaram.

Operation: Virus House

33. Logo de cara, corra para a direita e pegue a bazuca. Ao lado do medicamento, na área superior, há um detonador: acione-o para destruir um tanque logo adiante. Proteja-se atrás das árvores e vá pelo centro para habilitar uma missão secundária. Siga a seta azul e pule na trincheira. Aperte ¾ perto do rádio para passar as coordenadas para os aviões aliados (Radio Airstrike Coordinates). Siga pelo lado esquerdo e proteja-se dos disparos dos tanques. Vá pelas trincheiras e buracos até chegar ao canal que leva à área dos tanques. Elimine os atiradores e coloque um explosivo em cada veículo blindado (Destroy 3 Entrenched King Tiger Tanks). Suba na área mais alta e colete munição para bazuca nas trincheiras. Use para destruir o tanque que surge.

34. Vá pela trilha e esconda-se atrás das árvores para não ser atingido pela tropa nazista atrás do arame farpado. Siga junto a cerca e aproveite o monte de neve que soterrou o bloqueio para passar sobre a cerca. Na segunda área, procure munição para bazuca e, antes de prosseguir, use a mira da arma para destruir o tanque do outro lado do descampado. Siga com calma e acabe com todos os nazistas entrincheirados. Elimine os atiradores nos bunkers e examine todos eles para encontrar um documento secreto (Find Von Schrader´s Journal).

35. Com o caminho livre, suba pela trilha e espere o apoio aéreo destruir o tanque. A entrada para o bunker secreto está logo adiante, mas antes você precisa se esconder atrás das caixas para lidar com a última linha de defesa. Após eliminar os atiradores, vá até a porta e instale um explosivo para arrombá-la. Antes de entrar, acabe com os atiradores no final do corredor e desça agachado. Use uma granada se quiser ou seja rápido para acabar com os nazistas escondidos nos dois lados. Investigue a área à esquerda antes de prosseguir (Find and Infiltrate German Underground Bunker).

36. Uma contagem regressiva começa anunciando quanto tempo você tem para destruir a bomba nazista. Há inimigos depois da curva do corredor. Jogue uma granada e faça a curva fuzilando, depois use a bazuca para detonar a tropa. Use a mesma estratégia com a próxima tropa e vá para a área final do game. Seja rápido e acabe com os dois primeiros nazistas, depois corra para a esquerda e esconda-se atrás das caixas, na lateral. Use a adrenalina e fuzile o oficial no andar superior para matá-lo sem perder tempo, e apavore os soldados que vem atrás de você (Eliminate Von Schrader). Com pouco tempo de sobra, volte à porta de entrada da área para encontrar uma escadaria, suba e acione o segundo painel para desativar a bomba e salvar a pátria.

ZERO ZERO GAMES

Tudo para o seu Vídeo Game

PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS

Consoles
Destravamento
Assistência Técnica
Jogos Originais

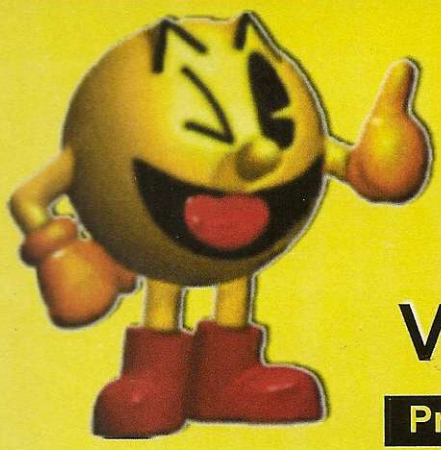
Promoção

à vista R$1.150,00

GARANTIA TOTAL

Sedex para todo o Brasil

ENDER. ASSIST. AV. PAULISTA 1.159 LJ 19 - TEL 3171-3570
ENDER. LOJA. AV. PAULISTA 1.114 LJ 86 - TEL 3265-7086



TECG

VENDA DE APARELHOS E

Preços especiais para Revendedores

DESTRAVAMOS PS2 E XBOX NA HORA

Acesse nossa loja Virtual e compre pela internet:

www.tecgames.com.br

GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Promoção do Mês**

Memory Card 8 MB R$ 59,90

Memory Card 16 MB R$ 89,90

Otica Pstwo R$ 249,00 colocada

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS

Chip MATRIX Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Plus Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Oficina Credenciada

BA5815FM

LEITOR PS2 400C

LEITOR PSONE

Chip VIPER Game Cube

Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil

A Tecgames inova mais uma vez, agora trabalhamos também com INFORMÁTICA

Gravador de CD

HD

Porta Cds

WebCam

Mídias

* Sujeito aprovação de crédito ** Estoque Limitado, pagamento somente em dinheiro

FINANCIAMENTO

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*

Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579 - 33628986

Winning Eleven 8

por Humberto Martinez

Aprenda a jogar, crie estratégias para seus times e detone até a cabulosa Master League

Não precisa ter vergonha. A gente sabe que, neste mês de férias, você não quer saber de *Batman: Begins*, *Medal of Honor: European Assault* ou qualquer outra novidade do PS2. Você quer mesmo é jogar *Winning Eleven*. Afinal, a quantidade de brasileiros que reservam suas férias para criar torneios com os amigos neste insuperável futebol virtual é incrível. O amor dos brasileiros pelo futebol da Konami, que não é visto em nenhum outro jogo, ficou ainda maior com a notícia do lançamento de *Winning Eleven 9*, que você pode conferir em detalhes na reportagem especial da página 22.

Agora chega de conversa. É hora de entrar em campo para o que realmente importa: as dicas e segredos para aprender a jogar ou melhorar ainda mais suas técnicas para arrepiar seus adversários. Neste detonado especial de férias estão reunidas todas as dicas básicas para aproveitar melhor as habilidades dos jogadores e dominar seus dribles e táticas de jogo. Além disso, este guia inclui explicações avançadas para quem quer se tornar um bom técnico e administrar seu time fora de campo, definindo estratégias infalíveis para surpreender seus oponentes. Tudo isso é vital não só para melhorar seu desempenho contra a galera, mas também para encarar os desafios da difícil e longa Master League, o torneio no qual se deve criar e desenvolver um time negociando jogadores e participando de campeonatos. Enfim, se você quer se tornar um mestre de *Winning Eleven*, consulte o guia a seguir. E já vá se preparando, pois assim que o *Winning Eleven 9* sair, a **Dicas & Truques para PlayStation** vai detoná-lo.

Produtora: Konami **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto Forte:** Jogabilidade e desafio
Ponto Fraco: Faltou o modo online **Gráfico:** 9,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 10,0 **Desafio:** 10,0 **Diversão:** 9,0

NOTA **9,0**

CONTROLES

Chutar / Chamar zagueiro de apoio	■
Toque Semi-automático / Sair com goleiro	▲
Toque Automático / Pressiona adversário	✖
Passe longo / Carrinho	●
Correr	R1
Condição especial	R2
Toque manual	R3
Trocar de jogador	L1
Ativar estratégias	L2
Menu de opções	START

Fácil como uma pelada na rua, difícil como futebol profissional

O realismo das jogadas é a marca registrada de Winning Eleven. Lances básicos, como dominar a bola e executar toques curtos, são extremamente fáceis, mas isso não garante que lançamentos longos, gols de bicicleta e outros lances complexos saiam numa boa. Nessas horas, estratégia, habilidade e até uma boa dose de sorte ajudam

PRIMEIRO PASSO: APRENDIZAGEM

A. Controle e Passe

Controle: se você não conseguir ao menos um bom domínio de bola, é melhor tentar outro esporte. Os comandos de *Winning Eleven 8* são muito amigáveis e os jogadores são bastante flexíveis, o que facilita um bocado o controle do atleta no momento em que ele está com a bola. Para conseguir dominar a pelota, basta deixá-la chegar aos seus pés ou, no caso de lances aéreos, não apertar nenhum botão e correr em direção à bola para matá-la no peito. Se você estiver longe do lance e a bola sobrar, use o direcional para dominá-la ou o botão de toque automático para correr automaticamente até ela. Com a bola nos pés, use o direcional analógico para conseguir se mover mais livremente. O controle é maior quando você está andando e menor quando está correndo, por isso solte o botão de corrida quando um adversário se aproximar para não perder a bola fácil.

Passe: há três tipos de toque de bola, cada qual indicado para determinadas situações. São eles: passe automático, semi-automático e manual.

1. Automático: é o mais básico de todos. Basta direcionar seu jogador para o parceiro e apertar o botão correspondente. Procure usá-lo apenas quando quiser mandar a pelota para um jogador que esteja em seu campo de visão, pois se você tentar tocar para alguém que estiver muito longe, o game automaticamente vai ajustar o toque e mandar a bola para alguém mais perto.

2. Semi-automático: é um toque de profundidade, ótimo para lances rápidos. O passe semi-automático não manda a bola exatamente no pé do adversário, mas sim alguns passos à frente do jogador, para que ele não precise parar para dominá-la. Para fazer este passe, mire na direção do jogador-alvo e aperte o botão ▲. Assim como no passe automático, este tipo de toque tem chances de sair errado e você pode acabar mandando a bola para outro jogador próximo, por isso procure tocar sempre para um companheiro que esteja livre.

3. Manual: este toque deveria ser um trunfo para jogadores habilidosos, mas não é pela extrema dificuldade em se usar o direcional analógico para executá-lo. O problema é que, para tocar com total precisão e sem ajuste do computador, você tem que pressionar o direcional analógico direito para dosar a força do toque e fica difícil definir a direção simultaneamente, o que faz com que o passe saia sempre na direção errada.

B. Tabela

Após dominar os tipos de passes, você já estará apto a fazer a tabela, que nada mais é do que uma triangulação entre dois jogadores, com toques rápidos e precisos, para enganar um adversário. Quando estiver com a bola em seu domínio e ficar de frente com o adversário, segure o botão de troca de jogador (L1) e dê um toque manual para um companheiro que estiver por perto. Com isso, o jogador que tocou a bola vai correr pela direção oposta e enganar o adversário. Se você apertar o botão de toque automático na seqüência, o jogador que receber vai tocar a bola de volta de primeira, completando a triangulação e deixando o zagueiro sem ação. Você também pode optar por finalizar a triangulação com o toque semi-automático, para que o receptor toque a bola mais à frente, ou usar o botão de passe longo para tocar por cima.

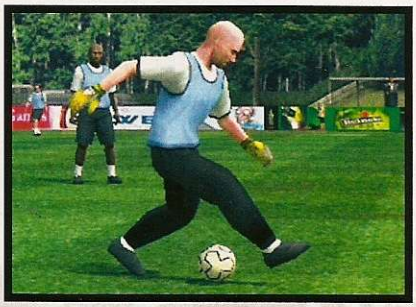
C. Dribles

Nem sempre é possível passar por uma boa equipe de zaga apenas com toques precisos ou tabelando. Nessas situações é preciso recorrer à especialidade brasileira: driblar. Além do resultado final ser uma jogada bonita e de muitas vezes quebrar a concentração do adversário, os dribles são meios de surpreender e evitar que seu oponente consiga prever os seus movimentos durante um ataque. Conheça os dribles de *Winning Eleven* e veja como fazê-los na próxima página:

1. Chapéu: é um drible que exige técnica e sorte na execução. Em primeiro lugar, o jogador deve ser habilidoso como o brasileiro Ronaldo Gaúcho, com alta pontuação de Technique e Dribbling, o que aumenta bastante as chances de que o chapéu seja bem-sucedido. O momento certo para o chapéu é a hora em que você domina a bola no peito ou ajeita uma bola pingando, na altura da cintura do jogador. Domine-a e, antes de deixá-la cair no chão, segure ← para fazer o jogador virar e jogar a bola para o alto, fazendo-a passar sobre a cabeça do adversário que o estiver marcando.

2. Chapéu 2: quando estiver correndo, faça rapidamente o movimento ↓ + ↑ com o controle analógico direito para dar um "totózinho" na bola e fazê-la subir. Se você conseguir dosar a força corretamente, a bola vai passar sobre a cabeça do jogador em frente e você poderá completar o drible segurando o botão de corrida (R1).

3. Pedalada: pressione repetidamente o botão de troca de jogador (L1) para passar as pernas sobre a bola. Com isso você esconde do oponente a direção em que vai correr e pode dar um excelente corte. Pedale durante a corrida para conseguir piques maiores com a bola e deixar os oponentes para trás. Faça o mesmo esquema usando o botão de condição especial (R2) para dar uma pedalada falsa e passar a perna sobre a bola apenas uma vez.



4. Corte: neste drible o jogador finge que vai chutar a bola e cancela o movimento, fazendo com que o adversário vire de costas para se proteger e perca a visão do lance. Para fazer o corte, aperte ■ e, assim que o jogador levantar a perna para chutar, aperte o direcional para qualquer lado e ✖.

5. Giro: este é o drible mais fácil de executar, porém depende bastante da categoria do jogador para ser feito com maestria. Gire o analógico direito em um movimento de 360º para que o seu jogador pise na bola e gire o corpo sobre ela. É um movimento muito eficaz para enganar um zagueiro que venha de frente para você, principalmente se o cara usar um carrinho para tentar tomar a bola.

6. Rolinho: é o drible mais humilhante do game. Depende bastante da sorte e também da capacidade de o jogador aproveitar o momento certo. Para passar a bola entre as pernas do adversário, espere até que ele venha em sua direção e, assim que o cara esticar a perna para tomar a bola, faça o corte na direção dele para aproveitar o espaço de tempo em que suas pernas ficam abertas.

7. Breque: uma das coisas mais chatas de *Winning Eleven* rola quando você está correndo no maior pique e um zagueiro praticamente gruda em você, na tentativa de derrubá-lo. Para evitar isso e fazer seu oponente passar batido, deixe-o correr ao seu lado e, na hora certa, solte o botão de corrida e aperte juntos os botões de troca de jogador e corrida (L1 + R1) para parar no ato. Aperte novamente os mesmos botões para adiantar um pouco a bola e chamar o oponente para encará-lo.

8. Corta-luz: neste drible o jogador finge que vai pegar a bola lançada e abre as pernas, deixando-a passar para outro jogador que esteja atrás. Para fazer o corta-luz, aperte o botão de corrida no exato momento em que seu jogador for dominar a bola.

D. Cruzamento

Saber cruzar é fundamental, pois é o tipo de jogada que mais tem chances de resultar em gol. O tipo de cruzamento mais básico é atacando pelas laterais. Desça com tudo por uma das laterais do campo e observe o radar para ver seus atacantes chegando na área. Segure L1 e aperte ● para jogar a bola alta na área ou L1 + ●, ● para chutar mais forte e à meia altura, o que aumenta as chances de finalizar com um belo peixinho ou voleio.

E. Finalização

Segure o R1 para ganhar um pique e partir para o ataque. Se quiser aumentar a velocidade e correr com a bola adiantada, continue segurando R1 e aperte também R2. Ao chegar perto ou dentro da grande área adversária, segure R1 para aumentar a força do seu chute e aperte ■. Se o goleiro estiver adiantado, segure o L1 e aperte ■ suavemente para bater de cobertura.

F. Cobrança de Falta

Saber como bater bem uma cobrança de falta pode ajudá-lo a mudar o placar do jogo em uma situação desesperadora ou apenas garantir o placar. Há diversos tipos de cobranças; aprenda todas para conseguir surpreender seus oponentes:

1. Enfiada rasteira: no momento da cobrança, aperte ▲ para enganar a barreira e tocar a bola rasteira para algum jogador dentro da área.

2. Cobertura: segure ↓ e aperte ■ para chutar de cobertura e encobrir o goleiro se o mesmo estiver adiantado.

3. Pancada: segure ↑ e dose a força do chute para conseguir uma bela pancada. Mire na parte da barreira que tenha os menores jogadores para furar o bloqueio.

4. Jogada ensaiada: aperte SELECT antes da cobrança para chamar um jogador para ajudá-lo na jogada ensaiada. Há várias jogadas diferentes:

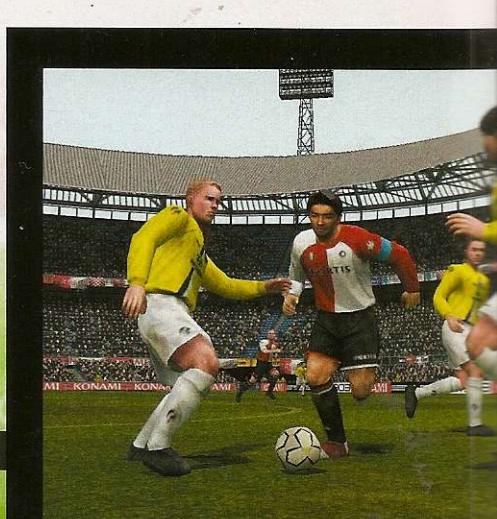
- **Corta-luz:** aperte ■;
- **Bater com o jogador da frente:** segure L1 e aperte ■;
- **Lançamento:** segure L1 e aperte ●;
- **Toque rasteiro em profundidade:** segure L1 e aperte ▲;
- **Ajeitada:** aperte R3 para que o segundo jogador ajeite a bola e chute com ■.

G. Lateral

As cobranças de lateral são simples e seu único cuidado deve ser na pontaria, para não jogar a pelota em pés inimigos. Aperte ✖ para jogar a bola para o jogador mais próximo, ▲ para jogar a bola com força contra o chão e ● para tomar distância e arremessar a bola longe.

H. Defesa

Quando a bola estiver nos pés do adversário, segure o botão ✖ para que o jogador corra atrás do adversário automaticamente e tente roubar a bola. Não fique muito tempo segurando o botão quando alcançar o jogador ou você vai acabar provocando



uma falta com jogo de corpo – dê apenas toques no ✖ para investir de leve. Segure ■ se quiser correr atrás do atacante inimigo e chamar um jogador do seu time para ajudá-lo a roubar a bola. Se a jogada adversária for rápida e perigosa, dê um carrinho certeiro na bola ou deixe seu corpo no caminho. Tome cuidado para não acertar as pernas do adversário ou você pode acabar tomando cartão vermelho.

I. Barreira

Apesar de não parecer, quando você causar uma falta há chances de se defender apenas controlando sua barreira. Quando adversário cobrar a falta, aperte o ■ para fazer a barreira pular e diminuir as chances de que a bola passe. Aperte ● para fazer a barreira andar ou ✖ para que a barreira se desloque do lugar.

A. Jogue em terceira pessoa

Antes de escolher seu time, você passa por uma tela na qual pode definir se vai jogar em casa (Home, controle no lado esquerdo) ou no campo adversário (Away, controle no lado direito). Nesta mesma janela você vai encontrar a opção Cursor Speed no canto esquerdo, no alto. Aperte o botão indicado na tela para mudar os valores da barra e assim definir se você cuidará da responsabilidade de selecionar os jogadores durante a partida ou se o computador fará isso para você. O modo manual é indicado para jogadores experientes, pois exige mais atenção ao mesmo tempo em que oferece maior autonomia sobre os jogadores. No mesmo local há uma terceira opção, o Cursor Fix. Escolha-a se você quiser controlar apenas um jogador do seu time inteiro. Aperte o botão indicado no canto inferior esquerdo da tela para escolher o jogador ou escolha-o antes do início da partida. Jogar com este sistema é complicado, mas se você ativar a câmera secreta Player, disponível para compra no WE-Shop, o jogo ficará em terceira pessoa e você poderá até bancar o goleiro.

SEGUNDO PASSO: DESENVOLVIMENTO

B. Organizando sua equipe

A principal opção para organizar seu time e definir estratégias é a Formation Setup, que pode ser encontrada nos menus que antecedem o início das partidas e nas telas de pause durante o game. As ferramentas disponíveis no Formation Setup são:

01..... End Setup
02..... Member Change
03.....Formation
04..... Team Setting
05..... Tactic Setting
06..... Manual Setting
07..... Kicker – Captain
08..... Quick Setting
09..... Stock

01. End Setup: clique nesta opção para encerrar suas atividades administrativas e voltar ao game.

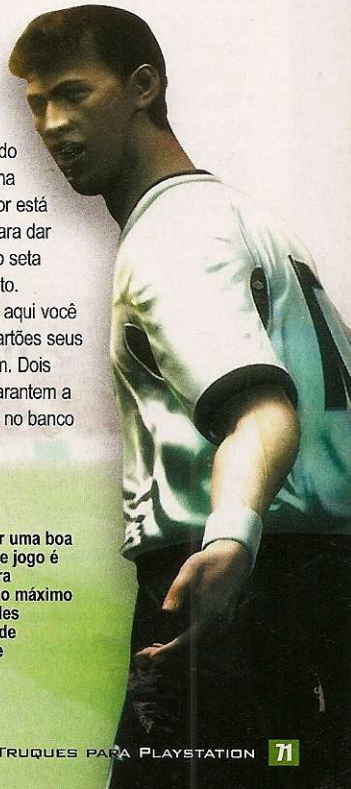
02. Member Change: este menu mostra todos os jogadores titulares e reservas da sua equipe. Para substituir qualquer um deles, basta clicar sobre o jogador que vai sair, procurar seu substituto e clicar sobre ele. Procure sempre substituir um jogador por outro que jogue na mesma posição para não bagunçar sua equipe. Durante a substituição é demonstrado um gráfico comparativo entre os dois jogadores para você sacar logo de cara as diferenças técnicas entre eles. Para saber mais sobre as condições físicas e outras características, aperte o botão indicado na tela (L1) para mostrar outras telas ao lado dos nomes. Veja a seguir o que significa cada indicação:

• **Numeração:** ao lado do nome do jogador está seu número e posição em que joga. As siglas representam as seguintes posições:

GK..... Goalkeeper (goleiro)
CB..... Center Back (zagueiro)
SB..... Side Back (lateral defensivo)
RSB..... Right Side Back (lateral direito defensivo)
LSB..... Left Side Back (lateral esquerdo defensivo)
CMF.....Center Midfield (meio-campo)
DMF..... Defending Midfielder (volante)
OMF..... Offensive Midfielder (meia de ligação)
SMF..... Side Midfielder (lateral)
RMF..... Right Midfielder (lateral direito ofensivo)
LMF..... Left Midfielder (lateral esquerdo ofensivo)
CF..... Center Forward (centroavante)
LWF..... Left Wing Forward (Ponta esquerda)
RWF..... Right Wing Forward (Ponta direita)

• **Condição Física:** as barras verdes representam a energia do jogador. Quanto mais vazias, mais cansados os jogadores estão e pior será seu desempenho na partida. Atletas cansados devem ficar no banco de reserva para recuperar suas forças ou podem até se machucar seriamente se forçados a jogar. Ao lado fica uma seta complementar, que indica o ânimo do atleta. Seta para cima mostra que o jogador está animado e pronto para dar tudo de si, enquanto seta para baixo é o oposto.

• **Lista de Cartões:** aqui você pode ver quantos cartões seus jogadores já levaram. Dois cartões amarelos garantem a punição de um jogo no banco



Desenvolver uma boa estratégia de jogo é especial para aproveitar ao máximo as habilidades individuais de cada craque

Craque cansado = perna de pau

As condições físicas e o ânimo dos jogadores interferem em seu desempenho. Por isso, procure poupar seus craques de partidas sem importância, especialmente em campeonatos mais longos, para usá-los nas finais

para o infrator e para cartão vermelho dois jogos.
• **Batedores:** veja nesta tela quem são os batedores oficiais da sua equipe para faltas, escanteios e pênaltis. As siglas no topo significam o seguinte:

FK..... Free Kick (faltas e tiros diretos)
CK.....Corner Kick (escanteios)
PK..... Penalty Kick (pênaltis)

03. Formation
Esta é a opção para configurar a formação tática da equipe e definir se você vai jogar na retranca, ataque maciço ou distribuição equilibrada. As ferramentas para definir a formação são: Change, Edit Position, Role Select e Auto Line Challenge.
• **Change:** disponibiliza formações táticas predefinidas, copiadas de esquemas usados por técnicos reais. As formações são:

Retranca	Equilibrado	Ataque Concentrado
5-4-1A	4-5-1A	3-6-1A
5-4-1B	4-5-1B	3-6-1B
5-4-1C	4-4-2A	3-5-2A
5-3-2A	4-4-2B	3-5-2B
5-3-2B	4-4-2C	3-4-3A
5-3-2C	4-3-3A	3-4-3B
4-3-3B	3-4-3C	4-3-3C

• **Edit Position:** este modo complementa a opção Change. Após escolher uma formação tática, entre nesta opção para mover cada jogador individualmente e refinar sua formação do jeito que achar melhor. Basta clicar no jogador que você quer mudar e arrastá-lo pelo radar até a posição em que você quer deixá-lo. O Edit Position também permite que você crie uma formação tática totalmente sua e personalizada, descartando assim os modelos predefinidos.
• **Role Select:** mude a posição do jogador de acordo com o local do campo em que você o fixou. É uma opção simplesmente burocrática.
• **Auto Line Challenge:** aqui o computador ajusta automaticamente a colocação dos seus jogadores em campo por meio de uma relação entre suas posições e o esquema tático adotado.
Cada jogador é posicionado no local onde pode ter um rendimento maior.

04. Team Setting
Defina a mentalidade da equipe e defina estratégias para surpreender seu adversário. As opções são as seguintes:
• **Attack Level**
Manual = você define durante a partida;
Auto Defense = o time vai dar preferência para a retranca;
Normal = nível de ataque e defesa balanceados;
Auto-Offense = os laterais e atacante sobem rapidamente para o ataque ao menor sinal de oportunidade.
• **Defense System**
Normal = sistema comum de defesa.
Sweeper = escolha um zagueiro para agir como líbero, ganhando assim habilidades extras de defensor e criador de jogadas no ataque.
Line = zagueiros organizam a defesa em linha.
• **Team Strategy**
Zone Press = ataque maciço no ataque.
Offside Trap = linha de impedimento.
Summary Set = você pode definir todas as estratégias anteriores apenas nesta janela e organizar melhor suas idéias.

05. Tactic Setting
Escolha quatro das estratégias listadas abaixo para serem ativadas e desativadas a qualquer momento da partida. Para usar estas táticas na partida, não é preciso nem pausar o game; basta segurar o botão de ativar estratégias (L2) e apertar o botão correspondente ao que você deixou representado na tabela. Por exemplo, se você deixar o ícone ✖ na frente da estratégia Zone Press na opção Manual, bastará segurar L2 durante a partida e apertar ✖ para ativá-la e fazer os jogadores iniciarem suas ações imediatamente. Este esquema pode ser um dos melhores trunfos do game e impedirá que o jogador se acostume com sua estratégia e crie defesas para evitá-la. As estratégias disponíveis são as seguintes:
• **No Moves:** não usar nenhuma estratégia.
• **Normal:** usar a tática original do time.
• **Forward Press:** pressão maciça dos jogadores do meio de campo, ponta e ataque contra a defesa adversária.
• **Right Counter Attack:** contra-ataque concentrado pelo lado direito do campo para aproveitar uma brecha da zaga adversária.
• **Left Counter Attack:** mesmo esquema de contra-ataque fulminante do Right Counter Attack, porém pelo lado esquerdo do campo.
• **Opp. Counter Attack:** contra-ataca pela lateral oposta à maior concentração da defesa.
• **Change Side:** atacantes marcados trocam de lugar para fugir de marcação homem-a-homem.
• **CB Overlap:** zagueiro central age como líbero e ganha habilidades extras para lançamentos para ligar contra-ataques.
• **Zone Press:** organização "paredão" dos jogadores para pressionar o adversário de volta para seu campo de defesa.
• **Counter Attack:** faz com que todos os jogadores adiantados se posicionem rapidamente para dar suporte a um contra-ataque
• **Offside Trap:** é a famosa linha de impedimento. Sua linha de zaga se adianta durante o contra-ataque adversário para aumentar as chances de colocar os atacantes inimigos em impedimento.
• **Formation A:** você pode criar duas alternativas de esquema tático com mentalidade de jogo, sistema de ataque, posicionamento de jogadores e tudo o mais para ativar durante a partida.
• **Formation B:** o mesmo que a opção anterior.

06. Manual Setting
Configure mais a fundo a estratégia do seu time escolhendo funções específicas para cada um dos jogadores. Há como escolher desde tendências de direção até qual adversário cada jogador vai marcar. Clique em um jogador e as seguintes opções vão aparecer:
• **Attack Att:** defina a direção em que o jogador deve correr automaticamente em qualquer situação de ataque. Tendo conhecimento do posicionamento tático do time adversário, você pode fazer com que seus jogadores corram de modo a escapar do bloqueio da zaga.
• **Defense Att:** nível de "raça" do zagueiro em uma situação de pressão adversária. As opções são: High (alto), Normal e Low (baixo). Se você escolher High, seu zagueiro irá com tudo sobre o atacante adversário e poderá causar faltas na tentativa de impedir o lance.
• **Mark Set:** escolha o estilo de marcação que seus jogadores devem usar. Você pode optar por Covering, na qual o zagueiro dá cobertura para outro defensor do seu time; Zone Mark, que consiste em marcação por zonas e Man Mark, no qual você escolhe exatamente na cola de qual jogador adversário seu zagueiro deve ficar.
• **Edit Position:** com esta opção você ganha acesso ao mapa do campo e pode ajustar a posição de cada jogador do seu time. É uma ótima opção que

permite criar posicionamentos táticos totalmente personalizados e surpreendentes.

• **Role Select:** escolha a função dos jogadores (zagueiro, atacante, etc.).

07. Kicker – Captain

Selecione um capitão e os batedores para cobranças de faltas, escanteios e pênaltis. Preste atenção na hora de atribuir as responsabilidades aos jogadores: as opções L (Left) devem ser atribuídas a batedores canhotos e R (Right) para destros. Já as opções L (Long) e S (Short) ficam melhores em jogadores com boa pontuação nos atributos Long Pass Accuracy, Long Pass Speed, Shoot Accuracy, Shoot Power, Shoot Technique e Free Kick Accuracy.

08. Quick Setting

Este é o modo de criação de esquemas táticos para jogadores preguiçosos. Tudo que você precisa fazer é escolher um dos pacotes estratégicos e o game ajusta tudo para você. Conheça as funções disponíveis para as táticas predefinidas.

• **Good Balance:** sistema equilibrado com boa linha de defesa e ataque consistente, razoavelmente eficiente em contra-ataques.

• **Defense Only:** toda a zaga e meio-de-campo é puxada para trás para impedir que o ataque adversário alcance a grande área.

• **All Attack:** o ataque fica reforçado para investidas em bloco contra a zaga adversária.

• **Counter Attack:** seu time ganha muito mais eficiência, habilidade e rapidez na execução de contra-ataques.

• **Side Attack:** os laterais e pontas tornam-se peças fundamentais para chegar ao gol adversário.

• **Forward Press:** seus atacantes sobem com tudo para invadir a pequena área adversária e ficam fugindo da marcação dos zagueiros, enquanto esperam cruzamentos.

• **Frontline Press:** similar ao Forward Press, porém seus atacantes aguardam na entrada da área adversária.

09. Stock

Escolha um dos Slots disponíveis para salvar todas as alterações de estratégia que você fizer no Memory Card. Desta forma você pode carregar o seu esquema tático completo sempre que for iniciar uma nova partida.

TERCEIRO PASSO: TESTE SUA FORÇA

Master League

O melhor lugar para testar suas novas habilidades é a Master League. Além de oferecer centenas de partidas contra clubes do mundo inteiro para conquistar as cobiçadas taças da WEFA (Winning Eleven Football Association), você ainda é desafiado a criar uma seleção imbatível para fazer história. Para tanto, é preciso acumular grana com suas vitórias e investi-la na contratação dos maiores craques do mundo. Ou seja, tal como um RPG de futebol, na Master League você começa com um time meia-boca e pode desenvolvê-lo como quiser, testando seus conhecimentos administrativos. Além disso, tem que cuidar de sua conta bancária para que não falte verba para o pagamento dos salários e para não levar o clube à falência. Conheça mais detalhes sobre a Master League a seguir:

MENU PRINCIPAL

Veja para que serve cada função do menu da Master League. Para localizar cada função, procure pela letra correspondente na imagem da página 74.

A. To Next Match: inicia a próxima partida.

B. Locker Room: é o vestiário do clube. Aqui você banca o técnico, decide as estratégias das próximas partidas e pode estudar a tática do próximo adversário na opção Opponent Info. Entre na opção Formation para mudar a estratégia, escalação e outras configurações que achar necessário. As alterações feitas na Locker Room não mudam até que você as altere novamente, ao contrário das edições feitas durante as partidas, que voltam ao original assim que o apito sinaliza o final do jogo.

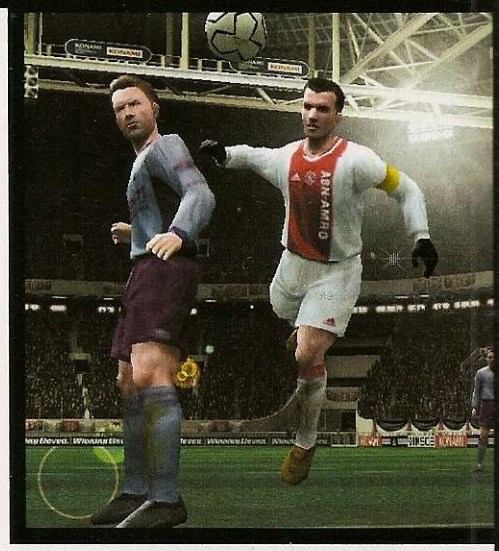
C. Data: todas as informações referentes ao campeonato estão aqui. Em Calendar, você vê toda a programação de confrontos da Master League e pode conferir em quais semanas caem a fase de negociação de jogadores (simbolizadas pelo ícone de um aperto de mão). Nas demais opções, você pode conferir as tabelas dos campeonatos, o Ranking da WEFA e outras curiosidades.

D. Transf.: qualquer ação relacionada à transação de jogadores pode ser feita nesta opção, porém somente na época de negociação de jogadores. Este modo oferece as seguintes opções:

• **Search:** por aqui você tem acesso às ferramentas de busca de jogadores livres para negociação. Cada ferramenta filtra sua procura sob determinados parâmetros. Veja quais são eles:

Easy: mostra os jogadores mais fáceis de negociar;
Talent Search: busca craques com talentos especiais;
Param. Search: organiza a lista de jogadores por dados pessoais, como nome, altura e peso;
Search by Team: separa os jogadores por times;
Display All: mostrar todos os jogadores disponíveis.

• **Agenda:** mostra a condição política dos seus jogadores, sinalizando com setas quem precisa renovar contrato com o clube e com cubos quem está na lista de oferta para times de fora. Para colocar um jogador na lista de ofertas, clique sobre ele e escolha a opção Add to Offer List. Para dispensá-lo, vá à alternativa Release. De acordo com o tempo de contrato do jogador, você terá de pagar multa para realizar a oferta ou dispensa.



• **My Team:** reúne as mesmas funções da opção anterior.
• **Income/Outc:** aqui são demonstradas todas as transações que ainda estão em andamento. Se você perceber que fez uma burrada ao oferecer mais grana do que podia em uma contratação, conserte antes de seguir para a próxima semana. Entre em Transf. e escolha a opção Income/Outcome. Observe a opção All Negotiations Done (tela): ela indica o quanto você vai ficar esperando até que todas as suas propostas sejam aceitas. Se estiver em vermelho, cuidado. Procure o jogador negociado e clique sobre ele. Clique mais uma vez e escolha a opção Adjust Neg. Condition para abaixar os valores da oferta ou até mesmo cancelar a proposta: para isso, clique na opção Cancel.
• **Market Info:** veja todas as movimentações dos outros clubes nesta opção. Você pode analisar quanto os clubes estão pagando pela contratação dos jogadores e conferir os salários de vários astros para ter uma base de negociação.

E. Train Players: a princípio o modo é apenas uma opção de treino comum para testar as habilidades de seus jogadores antes de encarar as partidas. Porém, a partir da segunda temporada da Master League, durante as épocas de negociação de jogadores, você poderá acessar novos módulos de treino para desenvolver habilidades e características técnicas dos jogadores. Há treinos individuais e em equipe envolvendo domínio de bola, cobrança de escanteio, dribles e outras técnicas.

F. Growth Sheet: verifique os gráficos de desenvolvimento técnico de cada jogador para descobrir quem são os atletas mais promissores e outros que precisam de investimento urgente.

G. Team Edit
Opção para editar números das camisas e outras edições básicas. O item só fica disponível nos finais de temporada.

H. Setup Menu
Aqui você pode alterar o nível de dificuldade, a duração das partidas e, se tiver comprado itens no WE-Shop, trocar os modelos de bola e ativar os efeitos especiais da redonda.

I. To Mode Select
Abandona o game e volta ao menu inicial.

DICAS INDISPENSÁVEIS PARA A MASTER LEAGUE

Confira algumas dicas para as dúvidas mais comuns sobre a Master League:

01. Aposentadoria
Fique atento com a idade de seus jogadores, pois quando eles alcançarem uma certa idade, podem se aposentar sem ao menos avisar antes. A mensagem "The Player Retired" surgirá avisando quais atletas penduraram as chuteiras. Os jogadores costumam se aposentar entre 36 e 45 anos, por isso,
negocie-os antes. Para ter uma idéia da hora certa para abrir as negociações de jogadores idosos, fique de olhos nos gráficos de desenvolvimento dos atletas: os propensos à aposentadoria são os que perdem pontuação em diversos atributos, por mais que você os treine.

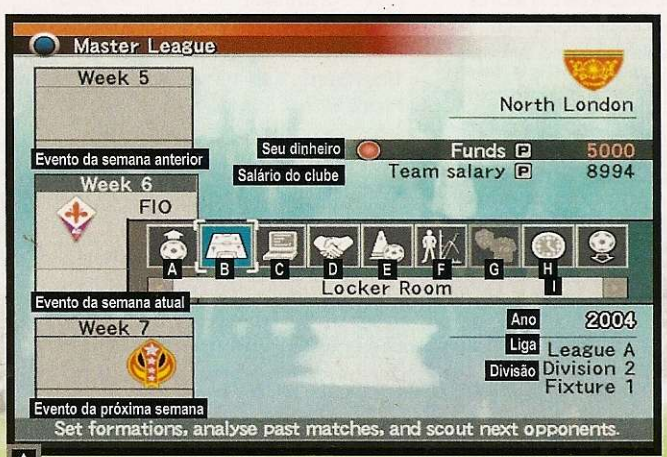
02. Negociações
O ponto alto da Master League são as temporadas de negociações, na qual você pára de competir um pouco para investir na compra e venda de passes de jogadores, além de cuidar do treinamento de sua equipe. Estas temporadas são simbolizadas por um ícone de aperto de mãos no calendário da competição. Quando começar a temporada, salve seu progresso antes de sair oferecendo dinheiro pelo contrato de craques famosos. Lembre-se de que estes craques exigem salários altos.

03. Contratações
Na época de negociação de jogadores, entre na opção Transf. e vá a Search. Faça a busca usando a ferramenta que quiser e encontre o jogador que você quer comprar. Clique sobre ele e escolha a opção Transfer Offer. Você irá para a tela onde estão o valor do jogador e seu atual salário. A opção Contract Y. é a duração do contrato que você quer. Ajuste a opção Transf. (valor da transferência) e A. Sal (salário anual) para valores maiores para tornar a oferta mais tentadora. Por fim, clique em Make Offer para enviar sua oferta ao clube do jogador e espere duas semanas pela resposta. Se você receber uma mensagem com o nome do jogador e a palavra Succeed significa que você o conseguiu e ele vai aparecer no seu banco de reserva. A mensagem Break significa que sua proposta foi recusada.

04. Venda de jogadores
Entre na opção Transf. e escolha My Team. Clique sobre o jogador e escolha a opção Add to Offer List. Se algum time se interessar, você receberá um aviso na próxima semana. O jogador vai estar com uma seta verde ao lado de seu nome. Clique sobre ele e escolha a opção Adjust Neg. Condition. Na nova tela estão as condições oferecidas pelo clube, como duração do contrato, valor oferecido e salário. Se você estiver de acordo, clique na opção Respond, caso contrário escolha Don't Respond. Vale lembrar que o interesse dos clubes nos seus jogadores é proporcional à qualidade do atleta. Jogadores ruins podem ficar anos na lista de espera.

05. Pague suas contas
Fique sempre muito esperto com a grana que você tem na sua conta para não gastar mais do que deve na negociação de jogadores. Faça os cálculos e confira o saldo na opção Income/Outc para ver se não vai ficar no vermelho. Se por acaso você terminar o ano fiscal no vermelho e não tiver grana para pagar os salários de todos os jogadores, seu clube declara falência independentemente da sua colocação no torneio. Você pode ser o líder isolado da competição, mas tem que honrar suas dívidas.

06. Jogadores na seleção
Não se espante quando jogadores do seu time simplesmente ficarem indisponíveis na escalação e surgir uma bola azul ao lado do nome dos sumidos. Isso significa que o atleta foi escalado para a seleção de seu país natal e voltará, no máximo, em três semanas.



O menu principal da Master League traz todas as informações sobre o seu time

HK IMPORTS

dê muito mais força para o seu console!

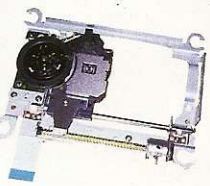
A primeira empresa do Brasil a importar ModChips.

Atendimento especializado para lojistas e assistências!

Matrix - Solução definitiva para PSTWO.

Aladdin 1.6B XT

Viper GB Único Modchip para GameCube



Leitora de Pstwo 700XX (Slim)

Único distribuidor autorizado DMS3 e Matrix Team na América do Sul.

Confira nossa super Promoção de Consoles Playstation2 !

Televendas: (51) 3039-4444

compre através de nosso site:
http://www.hkimports.com.br

parceiros oficiais:

DMS TECHNOLOGIES

MATRIX

por Julio Wecchi

Controle Taiko

Esqueça o Dual Shock e divirta-se nos mais variados ritmos batucando com o Taiko Drum Master

CARACTERÍSTICAS GERAIS
- Acabamento em plástico
- Um conector do tipo PlayStation
- Aproximadamente 2 metros de fio
- Quatro áreas de impacto
- Dois botões disponíveis: START e SELECT
- Tambor com inclinação de 45°
- Dimensões: 20 x 24 x 24 cm
- Peso do tambor: 1,1 kg
- Peso das baquetas: 90 g
- Exclusivo para PS2

Atenção fãs de jogos musicais e bateristas de plantão. A Namco lançou nos EUA um controle exclusivo para jogos musicais chamado Taiko. Trata-se de um tambor e duas baquetas para você batucar no PS2. Mas como um controle especial sem jogo não tem função, acompanha o acessório o jogo *Taiko Drum Master*, com músicas e minigames que divertem jogadores de todas as idades. A jogabilidade, cuja dificuldade aumenta gradualmente, é ótima principalmente para crianças.

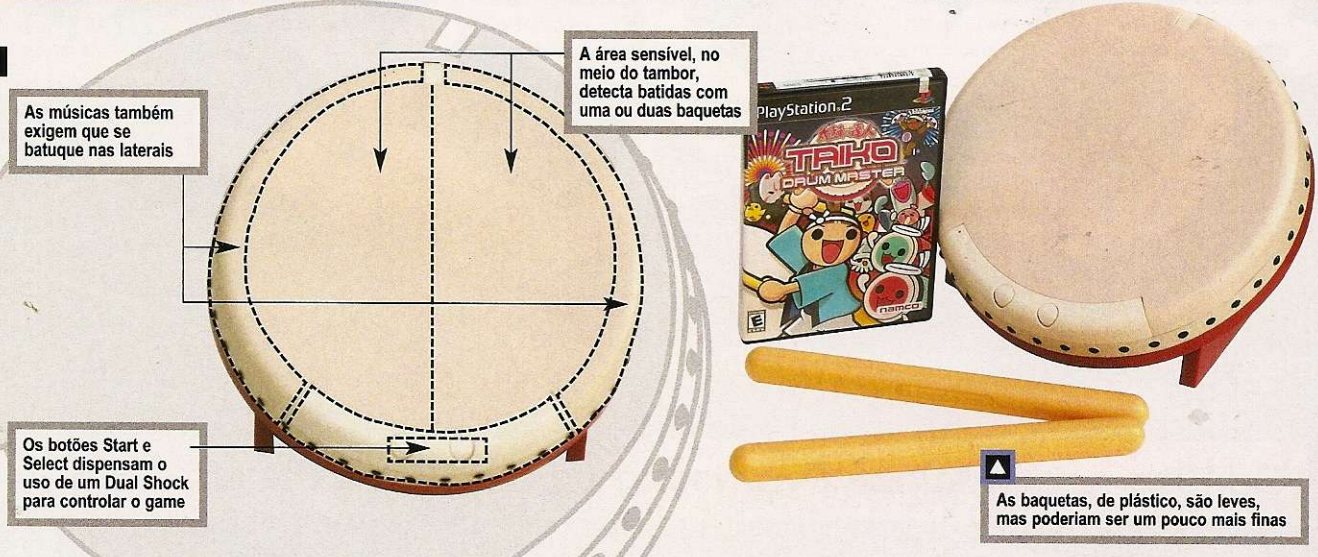
Rei da batera

Instalar o Taiko é simples. Basta conectá-lo na entrada 1 ou 2 do console. Depois de plugado, o funcionamento é imediato e dispensa qualquer tipo de calibração. O jogo também é simples e intuitivo, muito parecido com a estrutura dos games musicais da Konami, como *Dance Dance Revolution*. A música começa a tocar e surgem ícones que atravessam a tela da direita para a esquerda. Quando um desses ícones coincide com um pequeno círculo fixo, é o momento certo para bater no tambor com uma ou duas baquetas.

No jogo, o tambor é dividido em quatro partes: duas na face e duas nas bordas (confira a divisão na imagem abaixo). Por isso, há quatro ícones de cores e tamanhos diferentes que aparecem na tela: o vermelho (uma batida em qualquer face), o azul (uma em qualquer canto), o vermelho grande (nas duas faces ao mesmo tempo) e o azul grande (nos dois cantos simultaneamente). É simples e divertido até mesmo para quem nunca chegou perto de uma bateria. Quem já toca, aliás, terá problemas no início para se acostumar com o ritmo, que em vez de seguir somente as batidas das músicas, acompanha também o vocal e outros instrumentos da música, o que pode confundir bastante.

Ao todo, são mais de 30 músicas diferentes, sendo que mais de 20 são famosas, como *ABC* (Jackson Five) e *Material Girl* (Madonna). A curiosidade fica para as músicas retiradas de jogos clássicos da Namco, como *Katamari*, *Ridge Racer* e *Soul Calibur 2*. Algumas canções são secretas e liberadas conforme o seu desempenho (veja como liberá-las na página 84 da seção de *Dicas*).

O maior problema do controle Taiko é que, por enquanto, há apenas um jogo compatível com o acessório. A bateria é importada e difícil de ser encontrada em lojas nacionais. O melhor para quem tem interesse em comprá-la é importá-la, pois até o fechamento desta edição o acessório ainda não era vendido em nenhuma loja do Brasil. O Taiko, nas lojas norte-americanas, custa US$ 45, o que equivale a cerca de R$ 111,00, sem os custos de envio e impostos (com o dólar no valor de R$ 2,46).



As baquetas, de plástico, são leves, mas poderiam ser um pouco mais finas

Fabricante: Namco **Site:** www.namco.com **Onde encontrar:** Amazon - www.amazon.com
Preço médio: US$ 45 **Ponto forte:** é único do gênero para PS2 e conta com músicas conhecidas **Ponto fraco:** há somente um jogo suporta o controle

NOTA 7,5

www.netunia.com.br

Netunia
.com.br

TUDO EM 3X SEM JUROS NO CARTÃO

AMERICAN EXPRESS
VISA

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

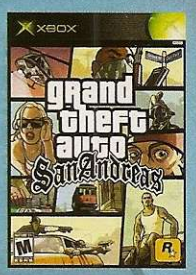
DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

FLATOUT

KILLER 7

JADE EMPIRE

PIRATES! LIVE THE LIFE



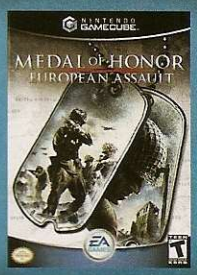
GTA SAN ANDREAS

RENGOKU

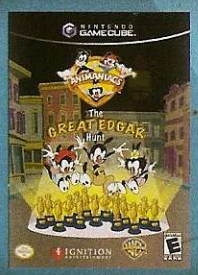
NBA STREET SHOWDOWN

CODED ARMS

BATMAN BEGINS

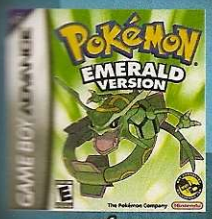


MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT



ANIMANIACS THE GREAT EDGAR HUNT

HARVEST MOON



POKÉMON EMERALD VERSION

WARIO WARE TWISTED!

DRAGON BALL GT TRANSFORMATION

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

PLAYSTATION 2
apenas
R$ 930,00
a vista ou em 3x

GAME CUBE
apenas
R$ 650,00
a vista ou em 3x

XBOX
apenas
R$ 950,00
a vista ou em 3x

GAME BOY
apenas
R$ 417,00
a vista ou em 3x

PS ONE
apenas
R$ 390,00
a vista ou em 3x

CONSULTE!!!!

(11) 3825-7600

Acessórios

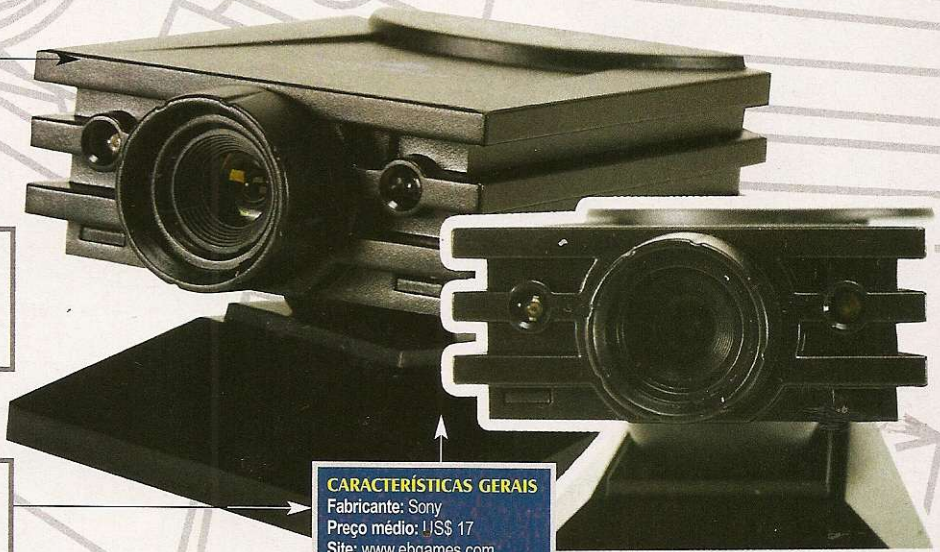
por Julio Wecchi

Conheça os acessórios importados mais baratos do mercado para deixar seu PS2 equipado sem detonar a carteira

EyeToy Econômica
Já é possível encontrar nas lojas virtuais uma versão econômica da EyeToy, a câmera digital do PS2. O acessório está sendo vendido sem nenhum jogo por menos de US$ 20. É uma boa opção para quem quer economizar e não está a fim de comprar o EyeToy Play, o jogo com 12 minigames que acompanha a câmera.

CARACTERÍSTICAS
- Conexão USB
- Compatível com PS2
- Baixo custo
- Não vem com jogo

Sensor de Movimento
A interação com os jogos é feita por meio de um sensor que capta os movimentos dos jogadores.



CARACTERÍSTICAS GERAIS
Fabricante: Sony
Preço médio: US$ 17
Site: www.ebgames.com

Beat Pad

A Mad Catz, famosa por distribuir o GameShark nos Estados Unidos, invadiu o mundo dançante do PS2. Ela lançou o Beat Pad, um tapete especial com quatro botões direcionais e quatro comandos básicos para você dançar nos títulos da série *Dance Dance Revolution* e demais games do gênero.

CARACTERÍSTICAS
- Conector PlayStation
- 10 botões de acesso
- Ideal para jogos de dança
- Compatível com PS1 e PS2

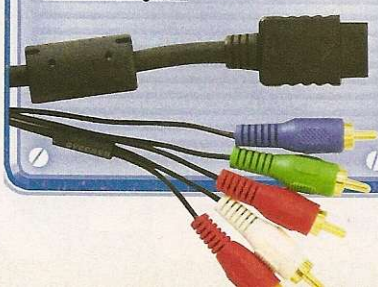
FICHA TÉCNICA
Fabricante: Madcatz
Preço médio: US$ 19
www.madcatz.com

Component Cable

O melhor cabo de áudio e vídeo do PS2. O cabo de vídeo componente tem cinco conectores: três para vídeo e dois para áudio. A vantagem dele em relação aos convencionais (S-Video e Composto) é permitir imagens com cores mais vivas e oferecer a possibilidade de vídeo progressivo, nos jogos que suportarem o recurso. Vale lembrar que o cabo só serve para TVs com entrada de vídeo componente.

CARACTERÍSTICAS
- Conectores banhados a ouro
- Melhor imagem
- 2,5 metros de fio
- Compatível com PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Sony
Preço médio: US$ 7
www.link-sang.com



Gameshark2 5.0

Os trapaceiros já podem comemorar. A quinta versão do GameShark já está disponível. O acessório chegou para PS2 com as mesmas características do anterior, no entanto, traz centenas de novos códigos pré-instalados para os últimos games do console. E como de costume, a nova versão roda todas as trapaças da antiga.

CARACTERÍSTICAS
- Memory card com opção de compactação de dados
- Software em CD-ROM
- Centenas de novos códigos
- Compatível com PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Madcatz
Preço médio: US$ 30
www.madcatz.com

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Julio Wecchi

Personagens secretos, itens extras, vida infinita... Libere o que os jogos escondem e detone os inimigos sem sofrer com estas dicas

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

PS2

TONELADA DE INSANIDADE
Para usar um destes truques, pressione os comandos abaixo durante o jogo. E para desfazer a trapaça, é só pressionar os mesmos botões novamente (alguns truques não podem ser desfeitos).

– Trapaças mistas
$250.000, energia completa e colete intacto: R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Todos os veículos são motos de entrega de pizza e pedestres atendentes de fast food ou palhaços: ▲, ▲, L1, ■, ■, ●, ■, ↓, ●
Todas as garotas de biquínis, carros de praia e protagonista de short: ↑, ↑, ↓, ↓, ■, ●, L1, R1, ▲, ↓

– Carl Johnson em ação
Munição ilimitada: L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, ↓, L1, L1
Energia ilimitada e outras imunidades: ↓, ✖, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, ▲
Nível de perseguição travado: ●, →, ●, →, ←, ■, ▲, ↑
Nível de perseguição baixo: R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Nível de perseguição insano (6 estrelas): ●, →, ●, →, ←, ■, ✖, ↓
Cometer suicídio: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1
Kit de armamento completo para motorista: ↑, ↑, ■, L2, →, ✖, R1, ↓, R2, ●
Fôlego ilimitado: ↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓
Supersoco: ↑, ←, ✖, ▲, R1, ●, ●, ●, L2
Saltos dez vezes mais altos: ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, R2, R2
Saltos absurdos com a bike: ▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2
Gordura (fat) no máximo: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ↓
Músculos (muscle) no máximo: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ←
Respeito (respect) no máximo: L1, R1, ▲, ↓, R2, ✖, L1, ↑, L2, L2, L1, L1
Sexy (sex appeal) no máximo: ●, ▲, ▲, ↑, ●, R1, L2, ↑, ▲, L1, L1, L1
Nunca sente fome: ■, L2, R1, ▲, ↑, ■, L2, ↑, ✖
Sem músculos (muscle) ou gordura (fat): ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →
Aumentar nível de perseguição: R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←
Pacote de armas 1: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Pacote de armas 2: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Pacote de armas 3: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

– Personagens secundários
Motoristas agressivos: →, R2, ↑, ↑, R2, ●, ■, R2, L1, →, ↓, L1
Todos os pedestres são Elvis: L1, ●, ▲, L1, L1, ■, L2, ↑, ↓, ←
Garotas de programa com acessórios: ■, →, ■, ■, L2, ✖, ▲, ✖, ▲
Sem pedestres ou polícia, somente gangues: L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓
Sem pedestres, mas com tráfego: ✖, ↓, ↑, R2, ↓, ▲, L1, ▲, ←
Pedestres revoltados (não pode ser desfeito): ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2
Pedestres briguentos (não pode ser desfeito): ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1
Pedestres armados (não pode ser desfeito): R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓
Pedestres atiram como loucos: ✖, L1, ↑, ■, ↓, ✖, L2, ▲, ↓, R1, L1, L1
Pedestres da Yakusa (com katanas): ✖, ✖, ↓, R2, L2, ●, R1, ●, ■
Garotas de programa pagam para sair com você: →, L2, L2, ↓, L2, ↑, ↑, L2, R2
Recrutar qualquer pedestre com 9mm: ↓, ■, ↑, R2, R2, ↑, →, →, ↑
Recrutar qualquer pedestre com lança-foguetes: R2, R2, R2, ✖, L2, L1, R2, L1, ↓, ✖

– Veículos mutantes
Tráfego agressivo: R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2
Todos os carros com nitro: ←, ▲, R1, L1, ↑, ■, ▲, ↓, ●, L2, L1, L1
Todos os taxis com nitro e opção de salto (L3): ↑, ✖, ▲, ✖, ▲, ✖, ■, R2, →
Todos os carros são Junk Cars: L2, →, L1, ↑, ✖, L1, L2, R2, R1, L1, L1, L1
Todos os veículos invisíveis: ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1
Carro fica poderoso como um tanque de guerra: L1, L2, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, R1, R2, R2
Todos os carros são pretos: ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●
Carros flutuam quando batem: ■, R2, ↓, ↓, ←, ↓, ←, ←, L2, ✖
Carros voadores: ■, ↓, L2, ↑, L1, ●, ↑, ✖, ←
Carros andam sobre a água: →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2
Carros mais rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1
Barcos voadores: R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲
Carros muito rápidos: ↑, L1, R1, ↑, →, ↑, ✖, L2, ✖, L1
Todos os carros do Country Vehicles: ▲, ←, ■, R2, ↑, L2, ↓, L1, ✖, L1, L1, L1
Todos os carros dentro do Country Vehicles: L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, ↓, ←, ↑
Carro com estabilidade perfeita: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1
Carros cor-de-rosa: ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●

– Veículos aparecem ao seu lado
Monster (picape estilo monster truck): →, ↑, R1, R1, R1, ↓, ▲, ▲, ✖, ●, L1, L1
Parachute (pára-quedas): ←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, →, L1
Rhino (tanque de guerra): ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
Stretch: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
Bloodring Banger: ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←
Caddy (carrinho de golfe): ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖
Dozer: R2, L1, L1, →, →, ↑, ↑, ✖, L1, ←
Hotring Racer #1: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1
Hotring Racer #2: R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2
Hunter: ●, ✖, L1, ●, ●, L1, ●, R1, R2, L2, L1, L1
Rancher: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2
Tanker: R1, ↑, ←, →, R2, ↑, →, ■, →, L2, L1, L1
Hydra: ▲, ▲, ■, ●, ✖, L1, L1, ↓, ↑
Quadbike: ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ■, ●, ▲, R1, R2
Vortex: ▲, ▲, ■, ●, ✖, L1, L2, ↓, ↓
Stuntplane (avião): ●, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ←, ✖, ▲
Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
Trashmaster: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →
Jetpack: ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →

– Mandando no tempo e clima
Relógio travado na meia-noite (0h): ■, L1, R1, →, ✖, ↑, L1, ←, ←
Relógio acelerado: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲
Névoa nas cidades: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖
Tempestade: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●
Sempre de manhã: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■
Sempre de noite: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲
Céu laranja: ←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, ✖
Tempestade de areia: ↑, ↓, L1, L1, L2, L2, L1, L2, R1, R2
Tempo ensolarado: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →
Tempo nebuloso: L2, ↓, ↓, ←, ■, ←, R2, ■, ✖, R1, L1, L1

– Outros truques
Todos os semáforos com sinal verde: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1
Modo Adrenaline: ✖, ✖, ■, R1, L1, ✖, ↓, ←, ✖
Modo Chaos: L2, →, L1, ▲, →, →, R1, L1, →, L1, L1, L1
Destruir todos os carros: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1
Jogo rápido: ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■
Máximo de status para os veículos: ■, L2, ✖, R1, L2, L2, ←, R1, →, L1, L1, L1
Jogo muito lento: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

A

PSP

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

Estágios extras: vença todos os estágios ficando na primeira posição nos respectivos rankings.

D

PS1

DARKLIGHT CONFLICT

Menu secreto: aperte rapidamente ↓, ↓, ↑, ■, ←, ←, L1, R1, ● na tela do menu de opções (Options). Feito isso, volte para a tela principal e entre em Extras para acessar um menu especial com várias trapaças.

– Passwords de todas as fases

Fase 2 – Gun Pod Training: KXCSSSDSC
Fase 3 – Basic Combat Skills: PHPPXDDJH
Fase 4 – Primary Weapon Training: PJVQXHDJH
Fase 5 – Missile Training: MHMGTWLBW
Fase 6 – Heavy Weapon Training: HHMTVCMPD
Fase 7 – Advance Weapon Training: WVCHDWVCK
Fase 8 – Tractor Training: HKMBVXMPD
Fase 9 – Simulated Battle: QJCSSLDDV
Fase 10 – Journey Back to War Drum: GDQLPPVHT
Fase 11 – Route Forging: QLLTSHDDV
Fase 12 – Defend The Drum: LVCVLHDMQ
Fase 13 – Power Mining: QCTJSBDDV
Fase 14 – Defend The Boffins: QVMXJCLTM
Fase 15 – Killer Comets: PMLPWCDJH
Fase 16 – The Birth of Hyperspace: XKVPBWMGJ
Fase 17 – Robots in Space: GVJHQTDDV
Fase 18 – Surprise Ovon Attack: CVHBSSVVB
Fase 19 – Patrol: LPMCGWVCK
Fase 20 – Farewell Iris I: KQPKBBMGJ
Fase 21 – Convoy: GHDMJTLTM
Fase 22 – Hiding in Rocks: LSMJPSDSC
Fase 23 – Space Pirates!: XVJKBSVCK
Fase 24 – Hyperspace Missiles: LHHBXSVVX
Fase 25 – Mining: CSDWHMVQP
Fase 26 – Free Trading: PQHBHPVQP
Fase 27 – Ship Yards in Space: MTHLVQDJH
Fase 28 – The Ovon Gift: MVXTVSDJH
Fase 29 – Human Reconnaissance: GCBBPDDDV
Fase 30 – Farewell Iris II: LKPJBLVCK
Fase 31 – Battle of the Motherships: HKTTSKLKS
Fase 32 – The Edge of Darkness: WKVSDXMGJ
Fase 33 – The Alliance: KWCTBBDWL
Fase 34 – Mining for Victory: PDCQVCVLG
Fase 35 – Heaven's Crossroads: QDSJXTLBW
Fase 36 – Ovon Power: HVLLMDDSC
Fase 37 – Solar Winds: DHHMXBLBW
Fase 38 – Race Meeting: HKXLWLVVX
Fase 39 – Rescue The Commander: TMQPXSDSC
Fase 40 – Farewell Iris III: WPGLLCDWL
Fase 41 – The Outpost: VWKTGXDMQ
Fase 42 – The Big Guns: VBKMJJMGJ
Fase 43 – Trojan Horse: VGVLJDMGJ

RICO GAMES

VENDAS - LOCAÇÃO - PLAY-GAME - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

6950-7543 / 3455-7372

www.ricogames.com.br

SEDEX
MANDOU, CHEGOU.

Cheque Eletrônico Banco24Horas | MasterCard Maestro | REDE SHOP | Maestro | MasterCard | MasterCard Electronic | Diners Club International

MotoBoy

Avenida General Ataliba Leonel, 3138
(Metrô Parada Inglesa)

Atendimento de Seg. à Sáb. das 09:00h às 20:00h

EM ATÉ 15 X
CHEQUE / CARTÃO / CARNÊ
SOB CONSULTA

Fase 44 - Long Range Threat: MSQVCCLTM
Fase 45 - The NET: SQDVQHDJH
Fase 46 - Bomb The Mothers: HGTJWGDSC
Fase 47 - Excel: HJPGLKVCK
Fase 48 - Darklight: DGGPTXVVB
Fase 49 - The End?: XCWCSDMPD
Fase 50 - The Escape Home: SDQTBJVQP

PSP

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

– Lutadores secretos
Marionette: no modo Arcade, selecione a opção "?", pressione START sete vezes e aperte o botão de soco ou chute.
Oboro Bishamon: em qualquer modo, selecione Bishamon, segure Start e aperte o botão de soco ou chute.
Shadow: no modo Arcade, selecione a opção "?", pressione START cinco vezes e aperte o botão de soco ou chute.
– Outros segredos
Final secreto com Anita: lute e detone Oboro Bishamon, no modo Arcade.
Galeria de arte e abertura especial: complete 100% do game.
Menu EX Option: no menu principal do game, segure L sobre Option.
Novos papéis de parede: durante a seleção de estágios do modo Training ou VS, segure START enquanto escolhe o cenário.

F

PS2

FORMULA ONE 2004

Carros clássicos da F1: entre com a senha RETROF1.
– Máquinas e segredos
Jordan 191: detone o Arcade Season em primeira posição.
Lotus 72E: vença o Simulation Championship.
Williams FW14B (clássico): vença o modo Arcade.
Abertura alternativa: bata o recorde na Austrália no Time Attack.

N

PS2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

– Truques do asfalto
Pressione os comandos abaixo na tela principal:
$1000 no Career e carros RX-8 e Skyline (no Quick Race): ←, ←, →, ■, ■, →, L1, R1
$200 no Career: ↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓
Todas as pistas liberadas: ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■
Adesivo do Burger King: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ←
Todos os bônus do game: L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, →, ←
Hummer H2 Capone: ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ←
Chingy Navigator: ↑, →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →
Adesivo da Best Buy: ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←
ShineStreet Lexus IS300: ↑, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ←
Upgrade de Performance (Level 1): L1, R1, L1, R1, ←, ←, →, ↑
Upgrade de Performance (Level 2): R1, R1, L1, R1, ←, →, ↑, ↓
Upgrade de Visual (Level 1): R1, R1, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓
Upgrade de Visual (Level 2): L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑, ↑, ↓

P

PS2

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

– Bônus especiais
Uniforme de caçador alienígena: na missão A Night to Remember, mate todos os snipers da área onde você precisa detonar Lieuteants.
Roupa com sangue e upgrade Maul: no começo da missão The New Flesh, destrua todos os computadores que estão no alto.
Roupa de caçador urbano: na missão Bug Hunt, mate 50 aliens.
Roupa Dark Blade: no evento Extinction, ignore o primeiro grupo de inimigos, procure um homem e mate-o.
Roupa de caçador florestal: na missão Massacre, acabe com o chefão do Midsummer Night.
Roupa de ritual alienígena: na missão Under The Gun, destrua as três séries de veículos do Stolen Technology.

PS2

PSYCHONAUTS

Psychonauts

– Trapaças mentais
Pressione os comandos durante o jogo:
Upgrades liberados: L3, R3, L3, R2, ●, R2
Todos os poderes: ●, ●, ▲, R2, L3, ▲
Arrowheads no máximo: ✖, R3, R3, R2, ▲, ■
Vida completa: L3, R2, R2, ●, ✖, R3
Todos os itens: R3, ●, R2, R2, L3, ▲
Invencibilidade: ●, R2, ●, ●, ▲, L2
– Manual da cuca
Confira as dicas e o significado dos principais itens e poderes do game:
PSI Challenge Marker: construído com nove PSI Cards, um PSI Core comprado no Camp Store e com a ajuda do Agent Ford Cruller. Cada PSI Challenge Marker aumenta um nível o Psi Cadet Rank, que quanto mais alto, mais PSI Powers para Raz.
Arrowheads: são feitos de Psitanium, um mineral psycho-reativo. São valiosos e servem para comprar itens.
Psychic Arrowheads: projeções mentais dos arrowheads (com o mesmo propósito). Se sua Saúde Mental (Mental Health) chegar ao fim, você não conseguirá manter sua projeção astral dentro das mentes e será expelido novamente ao Mundo Real (Real World).
Figments (imaginação): resíduos mentais encontrados nas mentes das pessoas. Alguns Figments se movem. Colete 100 pontos de Figments para subir de rank (o valor de cada item varia de 1 a 10).
Emotional Baggages (bagagens emocionais): só podem ser abertas pelos Tags correspondentes. Coletar todas de uma fase habilita vídeos de memória e upgrade de rank.
Vaults: cofres saltitantes que quando golpeados liberam segredos. Habilitam vídeos e imagens.
Mental Cobwebs (argumentos): são grudentos e só podem ser retirados com o Cobweb Duster (espanador de argumentos), vendido na Camp Store. Os Cobwebs podem ser transformados em PSI Cards no Ford's Sanctuary.

Formula one 2004

Assistência Técnica

PlayHouse

PlayStation

XBOX

Imagens para meta ilustração

Sedex Para Todo Brasil

www.playhousesp.com.br

playhouse@playhousesp.com.br

Rua Vitória,247-Lj 15-SP (11)222-3608/ 3337-1960

Todas as imagens pertencem ao seus respectivos donos.

Scavenger Hunt Items ("itens procurados"): para cada oito desses itens encontrados, você sobe quatro níveis no rank.
Squirrel Roast Dinner: recupera energia. Use o Pyrokinesis em um esquilo.
Bird Roast Dinner: recupera energia. Use o Pyrokinesis em um passarinho.
Dowsing Rod: pode ser comprado na Camp Store. Requer rank 10 ou superior. Equipe-se com este item para encontrar Deep Arrowheads, que são mais valiosos que os Arrowheads convencionais.
Dream Fluffs: servem para restaurar seu Mental Health. Se você perder toda a energia, o Dream Fluff irá recarregá-la automaticamente.
Mental Magnet: atrai as energias psíquicas.
– PSI Powers na raça
Veja os PSI Powers que são liberados conforme o seu desempenho (alguns estão em pontos específicos):
Pyrokinesis: rank 10.
Telekinesis: rank 20.
Marksmanship: complete o Sasha's Shooting Gallery.
Invisibility: rank 30.
Palm Megabomb: colete oito dos itens Scavenger Hunt.
Chain Blast: rank 40.
Thermal Detonation: rank 45.
Levitation: complete o Treinamento da Agente Vodello.
Wrecking Ball: rank 50.
Psychic Shield: destrua a prisão em Lungfishopolis.
Offensive Shield: rank 55.
Advanced Invisibility: rank 60.
Clairvoyance: na casa do guarda, no The Neighborhood.
Telekinesis Upgrade: rank 65.
Super Chain Blast: rank 70.
Rolling Havoc: rank 75.
Shield Upgrade: rank 80.
Confusion Grenades: com El Matador, em Running Against the Bull.

R

PSP

RIDGE RACER

– Vídeos e imagens secretas
Detone os torneios a seguir e confira os bônus:
Vídeo Rave Racer Arcade: EX Tour 36
Vídeo Ridge Racer 4: EX Tour 33
Vídeo Ridge Racer 5: EX Tour 34
Vídeo Ridge Racers 2004 E3: EX Tour 35
Imagens Machine Design Collection 1: EX Tour 37
Imagens Machine Design Collection 2: EX Tour 38
Imagens Machine Design Collection 3: EX Tour 39

PS2

RISE OF THE KASAI

– Códigos do guerreiro
Pressione os comandos abaixo na tela do menu principal. Depois disso, entre na opção de cheats e ative a trapaça para usá-la no game:
Inimigos burros: ✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ■■, ✖, ●, ■, ✖
Todos os pick-ups de energia carregam 100%: ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●
Rau invencível: ■, ●, ✖, ■, ●, ■, ✖, ●, ✖, ■, ●, ✖
Inimigos mais fortes: ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ●, ●, ✖
Munição ilimitada: ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ■, ■, ✖
Inimigos mais fracos: ✖, ●, ●, ■, ✖, ■, ■, ●

S

PS1

STREET FIGHTER ALPHA 3

Modos Dramatic Battle e Final Battle: vença o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade.
Jogue como Evil Ryu e Guile: para jogar com esses lutadores secretos, vença sem Continues o jogo no modo Dramatic Battle.
Balrog diferente: essa dica funciona quando Evil Ryu e Guile já estão liberados (confira a trapaça anterior). Na tela de seleção dos personagens do modo World Tour, selecione Balrog, segure L2 e aperte qualquer botão.
Modo Bônus: para habilitar esse modo, vença sem Continues o jogo no modo Dramatic Battle com Ryu e Ken ou Juni e Jill.
Modo Clássico: acumule três horas de jogo no menu de opções. Feito isso, entre na tela de seleção de personagens, escolha qualquer lutador e aperte SELECT para jogar a versão clássica (viva os bons tempos).
Lute como Akuma de caneleira: entre no modo Final Battle, selecione qualquer lutador e segure L1 + L2 antes da tela "vs" aparecer.
Modo Saikyo: acumule quatro horas de jogo no menu de opções e vença o jogo no nível 7 do modo Arcade, sem Continues.
Modo Maji (LO): acumule cinco horas de jogo no menu de opções e vença o jogo no nível 7 do modo Arcade, sem Continues.
Truques completos: acumule 48 horas de jogo no menu de opções. Automaticamente, todos os lutadores secretos serão liberados.

PS2

SWAT: GLOBAL STRIKE

– Tática fácil
Munição ilimitada: pause o jogo e pressione ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, R2, L2 no menu de opções.
Invencibilidade: pause o game a aperte ↑, ↓, ←, →, ←, →, L2, R2 no menu de opções.
Todos os estágios liberados: pressione ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑ na tela de seleção de fases (em qualquer nível de dificuldade).

T

PS2

TAIKO DRUM MASTER

– Vídeos secretos
Complete todas as músicas em cada um dos níveis de dificuldade e confira um vídeo especial do game:
Vídeo "Easy": dificuldade Easy (fácil)
Vídeo "Normal": dificuldade Normal
Vídeo "Hard": dificuldade Hard (difícil)
Vídeo "Oni": todas as dificuldades
– Músicas extras
Detone uma determinada quantidade de músicas em qualquer nível de dificuldade para liberar novas canções:
Música Taiko March: 5 canções
Música Don Rangers: 10 canções
Música Ridge Racer: 15 canções
Música The Genji and The Heike Clans: 20 canções
Música 'Oni' Difficulty: 25 canções

PS2

TT SUPERBIKES

– Códigos em duas rodas
Pressione R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1 e L2 no menu principal do game para habilitar a tela de trapaça. Em seguida, entre com as senhas abaixo e divirta-se:
Todos os eventos e pista TT: SPEEDFREAKS
Piloto automático: AUTO PILOT
Boost em todos os eventos: BOOST
Mega-boost em todos os eventos: ENERGY
Todas as bikes: FUNKY MOPEDS
Todos os livros colecionáveis: GOODIES
Todos os segredos liberados: world champ
Todas as rodas: HOOPS
Torneio Mad Sunday: WINGS
Todos os capacetes: BONE DOME
Todos os couros: GRAVEL RASH

V

PS2

VAMPIRE: DARKSTALKERS COLLECTION

– Segredos especiais
Jogo secreto Vampire Hunter 2: detone o Vampire Hunter 2 no modo Marionette, vá para a tela de seleção de jogos, segure SELECT no Vampire Hunter 2 e pressione ●.
Jogo secreto Vampire Savior 2: detone o Vampire Savior 2 no modo Marionette, vá para a tela de seleção de jogos, segure SELECT no Vampire Savior 2 e aperte ●.
Jogo secreto Vampire Savior: detone o Vampire Savior no modo Soul, vá para a tela de seleção de jogos, segure SELECT no Vampire Savior e aperte ●.
Lutador Dee: entre em um dos games secretos (dicas anteriores), vá para a tela de seleção de personagens e pressione START nove vezes na opção aleatória. Em seguida, aperte qualquer chute ou soco para escolher Dee.

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

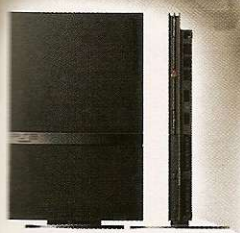
Fratello Games

Financiamos suas compras em até **12x**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

KIT PROMOÇÃO
POR R$ 109,00

PS Two



PS II

X-Box

Game Cube

Nintendo DS

PSP

Venus +

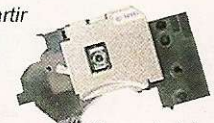
Matrix Infinity

LA6508

Mars - 805

PROMOÇÃO

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R$ 250,00 à vista!

Troca do leitor PS One R$ 139,00 à vista!

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

PCI para PS2 SCPH 50001

Thunder Chip

Murano

Troca do leitor original Game Cube R$ 200,00 à vista!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PEÇAS NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

por Julio Wecchi

Ative os truques mais absurdos com estes códigos de GameShark

C

PS2

COLD WINTER

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
984A1C0C 78B61A5A
Energia ilimitada e tiro mortal
2816ED40 01E27A45
2816EDD8 BF3A7A44
2816EDED 46967A1B
2816EDD0 B1E87A65
2816ED0C DBA57AD4
2816ED72 A1814B96
2816ED78 A1814B96
282FE201 A1426965
282FE265 0CA57A65
Todas as fases liberadas
2816EDAF F7157A56
2816EDB1 A1488D7D
2816EDDE 7CAC7A65
28345D88 A14269F7
Colete ilimitado
2816ED65 01E28F76
2816ED6F B1C31465
2816EDF1 A1C2E306
2816EDF2 DB42E43A
28285E40 A14269F2
Stamina ilimitada
28047FB1 0CA57A65
Munição ilimitada
28295186 0C2B14F8
Granadas nos pick-ups
2816EDE6 F7157AD3
2816ED93 F8AA7AF1
2816EDE9 6D1B7A0A
284D6176 A1426954

F

PS2

FORD RACING 2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
98053E66 78FBBD7F
Todos os carros liberados
485D8476 0CA77A56
1476EBC2 0CA57A65
Todos os eventos liberados
485D8474 0C157A56
1476EBC2 0CA57A65

G

PS2

GOD OF WAR

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980C9D66 78FBB0B3
Energia ilimitada
(não use nos chefes)
28632282 E1BF7A65
Magia ilimitada
282A0478 E1BF7A65
Fúria dos deuses ilimitada
282A0403 E1BF7A65
Todas as magias e habilidades
182A0445 0CA5883E
Orbs vermelhos e barra especial no máximo
286CEBF6 0CA5B0AF
Contador de danos insano
2816ED40 F7C9E485
2816EDD8 A1C9D6AC
2816EDED 84C97A82
28019568 A1426965
– Magias no máximo
Zeus' Fury
286CEB9C 0CA57A71
Blade of Artemis
286C52D8 0CA57A71
Army of Hades
286C5240 0CA57A71
Blades of Chaos
286C52ED 0CA57A6F
Poseidon's Rage
286CEB64 0CA57A71
Medusa's Gaze
286CEBE5 0CA57A71
– Truques para os itens
Todas as chaves Muse
082A044A 0CA57A71
Gorgon Eyes
082A040E 0CA57A54
Phoenix Feathers
082A04CF 0CA57A54

H

PS2

HAUNTING GROUND

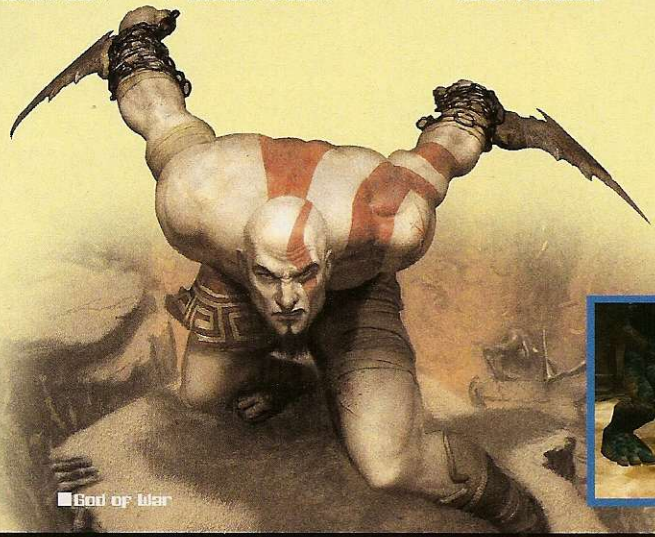
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980483A1 78D0C8EB
Pick-ups no máximo
283F34AF 6FD97A4F

P

PS2

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9820B5A1 78387EC6
2816ED40 01FB3EE5
2816EDD0 F8AA7AF1



O que é GameShark ?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas Obrigatórias:
• Todos os **Códigos Mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
• Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
• Carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
• **A maioria dos truques não funciona a partir de savegames**. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
• Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Onde comprar?

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de se encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:
• **Amazon:** www.amazon.com
• **BestBuy:** www.bestbuy.com
• **EBGames:** www.ebgames.com
• **Mad Catz:** www.madcatz.com

Faça seu financiamento sem sair de casa!

ligue para

SS GAMES

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes e leve para casa estes super lançamentos:*

Midnight Club 3 Dub Edition

Dragon Ball Z Sagas

Area 51

Resident Evil Outbreak File 2

Gran Turismo 4

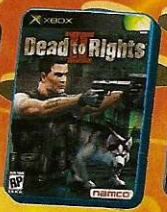
NBA Street V3

Tekken 5

Shadow of Rome

Fifa Street

Doom 3


Dead to Rights II

Fight Night Round 2

Winning Eleven 8

Constantine

Star Fox Assault

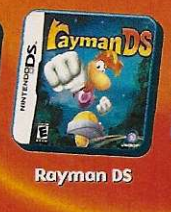
Resident Evil 4

Donkey Kong Jungle Beat

Mario Party 6

Super Mario 64 DS

Wario Ware Touched!


Rayman DS

Robots

Pokémon Dash

Legend of Zelda The Minish Cap

Mario Party Advance

Wario Ware Twisted

Kingdom Harts Chain of Memories

www.ssgames.com.br

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Losango
Muito mais que crédito.

*Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou 5x no carnê através da financiadora Losango

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803

3228 7679 / 3328 6802 / 3313 8449

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

NacãoDesign.com.br

2816ED0C 0B56C69C
28394A22 78426965
Vida ilimitada
2816EDD8 8405C69C
Energia ilimitada
2816EDED 8405C6B6

R

PS1

RESIDENT EVIL 2
(GameShark 3.3 ou superior)
– Energia ilimitada
Personagem Leon
800c7e7a00c8
Personagem Claire
800c7c4200c8
– Recarregar energia
(aperte L1 + L2 para recarregar)
Personagem Leon
d00c646c0005
800c7e7a00c8
Personagem Claire
d00c623c0005
800c7c4200c8

S

PS2

STAR WARS: EPISODE III: REVENGE OF THE SITH
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
98082CED 78D02048
2816ED03 01E29C01
2816EDF7 9AA90465
2816ED54 B1C37A65
2816ED6F A1EA3492
285508DE A14269F1
28550857 0CA57A65
Energia ilimitada
2816ED40 01E27A5B
2816EDD8 BF3A7A44
2816EDED 46968471
2816EDD0 46B67A65
2816ED0C A1071F31
2816ED72 DB34AC40
2816ED78 A1071F31
2861BE55 A1426965
2861BEFB 0CA57A65
2861BEA0 0CA57A65
Força ilimitada
(para os dois jogadores)
2816ED01 DB34FA2D
Habilidades no máximo
(para os dois jogadores)
28406572 64B9E2A0
Força no máximo
(para os dois jogadores)
2816ED65 DB34FAAE
Força e habilidades no máximo
(para os dois jogadores)
2816EDAF F7427A0F
2816EDB1 A126D1E7
2816EDDE 84497AD0
2831F3CF A14269F7
Todas as missões do Story liberadas
2831C173 6F157A65
28311B66 6F157A65

PS2

STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980B666F 78D02534
Dinheiro ilimitado
283561D4 1CD1A03E
– Códigos para Spero
HP ilimitado
28358886 0CA5E485
MP ilimitado
2835882E 0CA5E485
– Códigos para o segundo personagem
HP ilimitado
28353C72 0CA5E485
MP ilimitado
28353CA1 0CA5E485
– Códigos para o terceiro personagem
HP ilimitado
2835C4FB 0CA5E485
MP ilimitado
2835C4A0 0CA5E485
– Códigos para o quarto personagem
HP ilimitado
283527F7 0CA5E485
MP ilimitada
28352754 0CA5E485
– Códigos para o quinto personagem
HP ilimitado
28353BFF 0CA5E485
MP ilimitada
28353B7C 0CA5E485

PS2

STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980812E9 78C9CA55
SF III: 3RD STRIKE
Tempo ilimitado
2857F2E6 0CA57A4F
– Jogador 1
Energia ilimitada
184E9384 0CA57A2E
75% de energia
D84E9384 0CC67A65
184E9384 0CA57ACF
50% de energia
D84E9384 0CC67A65
184E9384 0CA57AE6
25% de energia
D84E9384 0CC67A65
184E9384 0CA57A0C
Golpe mortal
D84E9384 0CC67A65
184E9384 0CA57A56
Modo de morte súbita
(não use com truques de energia)
D857F2E6 0CA57A2A
184E9384 0CA57A56
Pontuação máxima
2857F2B6 1CD1A03E
Nenhum ponto
2857F2B6 0CA57A65
– Jogador 2
Energia ilimitada
184E5C48 0CA57A2E
75% de energia
D84E5C48 0CC67A65
184E5C48 0CA57ACF
50% de energia
D84E5C48 0CC67A65
184E5C48 0CA57AE6
25% de energia
D84E5C48 0CC67A65
184E5C48 0CA57A0C
Golpe mortal
D84E5C48 0CC67A65
184E5C48 0CA57A56
Modo de morte súbita
(não use junto com o código de energia)
D857F2E6 0CA57A2A
184E5C48 0CA57A56
SFII: ANNIVERSARY EDITION
Tempo ilimitado
09AAAF9C 0CA57A5B
– Código do jogador 1
Energia ilimitada
09AAE4CE 0CA57AA0
75% de energia
D9AAE4CE 0CC67A65
09AAE4CE 0CA57AAF
50% de energia
D9AAE4CE 0CC67A65
09AAE4CE 0CA57A2D
25% de energia
D9AAE4CE 0CC67A65
09AAE4CE 0CA57A0C
Golpe mortal
D9AAE4CE 0CC67A65
09AAE4CE 0CA57A56
Modo de morte súbita
(não use junto com o código de energia)
D9AAAF9C 0CA57A03
09AAE4CE 0CA57A56
Barra especial de combo no máximo
19AAE176 0CA57A40
Pontuação máxima
29AA1ADE 0C363E9B
Sem barra especial de combo
19AAE176 0CA57A65
Sem pontuação
29AA1ADE 0CA57A65
– Código do jogador 2
Energia ilimitada
09AAB1CE 0CA57AA0
75% de energia
D9AAB1CE 0CC67A65
09AAB1CE 0CA57AAF
50% de energia
D9AAB1CE 0CC67A65
09AAB1CE 0CA57A2D
25% de energia
D9AAB1CE 0CC67A65
09AAB1CE 0CA57A0C
Golpe mortal
D9AAB1CE 0CC67A65
09AAB1CE 0CA57A56
Modo de morte súbita
(não use junto com o código de energia)
D9AAAF9C 0CA57A03
09AAB1CE 0CA57A56
Barra especial de combo no máximo
19AAAA76 0CA57A40
Sem barra especial de combo
19AAE12E 0CA57A65

PS1

SYPHON FILTER 2
(GameShark 3.3 ou superior)
Munição infinita
D0089E68 0006
80089E6A 2400
Energia ilimitada
(inimigos indestrutíveis também)
D0089ED8 0008
80089EDA 2400
Todas as armas e itens
8012A5B0 FFFF
8012A5B2 FFFF
Seleção de missões
8014AF3C 0015

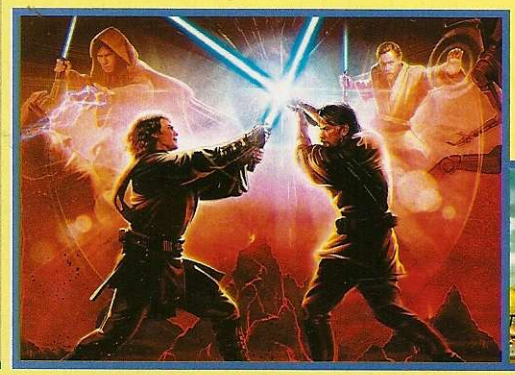
PS1

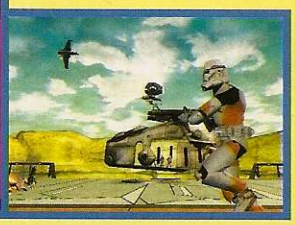
SYPHON FILTER 3
(GameShark 3.3 ou superior)
Todas as missões liberadas
8014f9c40013

Y

PS2

YU-GI-OH!: CAPSULE MONSTER COLISEUM
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9832C6D0 78263C3A
– Truques para o jogador 1
MP ilimitado
18531A7C 0CA5E485
PP ilimitado
1853ACE0 0CA5AC6C
Level no máximo
0853AC50 0CA57AD3
– Truques para Monster 1
PP ilimitado
1853AC7C 0CA57A3E
Level no máximo
0853AC70 0CA57AD3
– Truques para Monster 2
PP ilimitado
1853AC8F 0CA57A3E
Level no máximo
0853AC4C 0CA57AD3
– Truques para Monster 3
PP ilimitado
185332C0 0CA57A3E
Level no máximo
0853AC33 0CA57AD3
– Truques para Monster 4
PP ilimitado
18533254 0CA57A3E
Level no máximo
085332B2 0CA57AD3





CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Libertador Infinity	US$ 15
Matrix	US$ 40
Ótica PS1 - Made in China	US$ 18
Ótica PS2 400B / C / R e HD7	US$ 95
Ótica Dreamcast jap	US$ 28
Ótica PS2 Slim	US$ 50
Flat Alongadora	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4
Laser PS1	US$ 4
Laser PS2	US$ 25
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 25
LA 6508 orig.	US$ 33
BA 5986	US$ 6
BA 5810	US$ 6
BA 5815	US$ 6
BA 5954	US$ 6
BA 5977	US$ 6
BA 6392	US$ 6
BA 6398	US$ 6
BA 6664	US$ 6
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6

Bios PS1	US$ 10
Capacitor 100X200V	US$ 1
Fonte GAME CUBE	US$ 75
Controle MEGADRIVE	US$ 2
Controle PS2 Orig.	US$ 23
Controle X-BOX Orig.	US$ 35
Modem PS2	US$ 20
Memory Card PS2	US$ 20
Lente p/ PS1	US$ 5
Motor CD p/ PS1	US$ 4
Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
Polia CD PS1	US$ 2
CDX 8606	US$ 10
Kit Engrenage PS1	US$ 3
Modulador RF 2CAN	US$ 2

ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 20% + SEDEX

Informática

TABELA INFORMÁTICA
www.sulamericana.com
20% + SEDEX

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 120 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Console PS2
US$ 293
50001 com modem

Console X-Box
Desbloqueado
US$ 286

Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1 / PS-One e PS2 – Sega Saturn – Dreamcast – S-Ness / Nintendo 64 e Game Cub

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

Aqui, tudo para o gamemaníaco!

Edição 77 - R$ 6,90

- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo
- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

Edição 76 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

Edição 75 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos deste novo jogo rei dos rachas

Edição 74 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Reviews (PS2):** Champions: Return to Arms; NBA Street V3; Eye Toy Monkey
- Dicas especiais para o The Punisher; Shadow of Rome

Edição 73 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** KOF 94 Re-bout; Dragon Ball Z Budokai 3; Syberia II; Capcom Fighthing Jam
- **Reviews (PS2):** Airborne Troops: Mercenaries; Xenosaga II
- **GRÁTIS:** Pôster duplo. Frente com galeria de jogos e verso com 800 top dicas

Edição 72 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- **Reviews (PS2):** Golden Eye; Bard´s Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII
- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2

Edição 71 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Need for Speed Underground 2; GTA San Andreas; The King of Fighters 2003
- **Reviews (PS2):** Prince of Persia 2; LOTR: The Third Age; Jack 3
- **GRÁTIS:** Poster duplo. Frente com Calendário 2005 e verso com GTA detonado

Edição 70 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Mortal Kombat Deception
- **Reviews (PS2):** Gradius V; Pro Evolution Soccer 4; Star Ocean
- **Imperdível:** Burnout 3 (PS2); Def Jam: Fight for NY (PS2)
- **Especial:** Final Fantasy 7. Todos os segredos do melhor RPG

Edição 69 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Viewtful Joe; Van Helsing e Larry: Magna Cum Laude
- **Reviews PS2:** Ghosthunter; Headhunter; Shellshock Nam´67; Test Drive: Eve of Destruction; Astro Boy
- Em primeira mão, todas as novidades do Devil May Cry 3

Edição 68 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Street Fighter SFIII: 3rd Impact e Mulher-Gato
- **Detonado PS1:** Super SF2
- Segredos da Série Mega Man para PS1 e PS2
- GTA: San Andreas. Fique por dentro do game mais polêmico de todos os tempos

Almanaques da PlayStation

Ed. Extra 8 - R$ 9,90

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

Ed. Extra 7 - R$ 11,90

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

Ed. Extra 6 - R$ 14,90

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálogo inédito de jogos

Ed. Extra 3 - R$ 6,50

- Só para quem tem GameShark. São códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças para jogos do PS1 e PS2

Oferta válida de 01/07/2005 a 31/07/2005 para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

Não importa a plataforma. Se rodar jogo, a gente detona.

Game Master é a revista multiplataforma que traz dicas e detonados dos jogos do Xbox, GameCube, PS2, PC, PSP, Game Boy e Nintendo DS.

Toda edição de Game Master vem acompanhada de um brinde, um Guia Completo de 68 páginas com um supergame detonado em diversas plataformas. E aí, vai encarar?

JÁ NAS BANCAS!

Adquira as edições anteriores de Game Master pelo mesmo preço de capa: R$ 8,90

Para comprar, ligue para (11) 3038-5050 ou ou 0800 557662 e informe a OFERTA 125. Se preferir, acesse o site www.europanet.com.br

Anime Invaders

Anime Invaders - R$ 8,90

▸Anime Invaders é a única revista a tratar de jogos baseados em animes ou animes baseados em jogos

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - **OFERTA 128**

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

***Fretes para postagem simples** - 01 exemplar: SP e RJ = R$ 1,00 / Demais = R$ 1,50 - Frete 02 exemplares: R$ 2,00 - Frete 03 ou mais exemplares: SP e RJ = R$ 3,00 / N e NE = R$ 7,50 / Demais = R$ 5,00. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão: ☐Amex ☐Credicard ☐Diners ☐Visa ☐Mastercard

De número (verso do cartão): |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Validade |_|_|_|_|

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro: _____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____

Celular: _____ RG _____ CPF _____

por Leandro Calçada

Evolução 3D

Jogos em 3D já existiam muito antes de os PlayStations dominarem o mundo. Saiba mais sobre a evolução do sistema que revolucionou o visual dos games

Night Driver Arcade (1976)
Nasce a idéia

Não, ainda não havia nada de 3D neste arcade. A idéia de uma corrida em perspectiva, porém, com pontos que cresciam para dar a idéia de profundidade, foi a primeira tentativa de se criar um game 3D. Pela primeira vez, a sensação era de que o jogador realmente pilotava o carro e não o comandava do céu, como antes. Jogos como *Enduro* e *Super Monaco GP*, além de arcades clássicos como *Pole Position*, foram todos variações desta idéia.

Vectrex (1982)
O precursor

Lançado no fim de 1982 por US$ 199, um preço alto para a época, o Vectrex não exibia gráficos 3D, mas foi o primeiro a exibir imagens vetoriais, formadas por polígonos, em vez de pontos coloridos, a base dos jogos 3D de hoje. Como os processadores do início dos anos 80 não eram lá essas coisas, porém, tudo o que o console exibia eram símbolos geométricos sem cores ou texturas, o que tornava seu visual inferior ao dos concorrentes da época, como o Atari 2600 e o Intellivision.

Atari Star Wars Arcade (1983)
O pioneiro

Este sim, foi o primeiro videogame realmente 3D. Assim como Vectrex, lançado um ano antes, o arcade de *Star Wars* não exibia texturas, apenas polígonos formados por linhas. O arcade era mais potente, porém, e podia criar objetos 3D com estas linhas, ao contrário do Vectrex. O jogo recriava a Batalha de Yavin, do episódio 4 de *Star Wars*, na qual Luke Skywalker destrói a Estrela da Morte.

Super FX (1993)
A gambiarra

Dez anos depois do arcade de *Star Wars*, o 3D finalmente estréia nos consoles. O Super FX era um pequeno microprocessador RISC que podia ser adicionado aos cartuchos do Super Nintendo. O chip, que era mais poderoso que a própria CPU do console, permitia ao videogame gerar gráficos poligonais com cores e texturas simples. *Star Fox*, produzido pela Argonaut Software, foi o primeiro jogo a utilizar o chip.

PlayStation (1994)
O sucesso

Surgido de uma fracassada cooperação entre Sony e Nintendo, para lançar um CD-ROM para o SuperNES, o PlayStation foi lançado no fim de 1994 no Japão. O console, que mais tarde dominou o mercado e preparou o mundo para o PS2, foi o primeiro a trazer gráficos 3D decentes, com texturas para melhorar o realismo dos ambientes virtuais e capacidade de gerar cenas complexas sem quedas de velocidade.

Enquanto isso, há quatro anos...

A edição 30 da **Dicas & Truques para PlayStation** não deixou a galera do PS1 na mão e detonou *Alone In The Dark: The New Nightmare*. A revista incluiu o pôster do filme *Tomb Raider*, que trazia Angelina Jolie no papel da musa Lara Croft, e entre os jogos, o destaque foi *MDK2 Armageddon*, do PS2.

PLAY SHOP

ANUNCIE AQUI!

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094
(11) 3038-5103 • (11) 3038-5084
(11) 3038-5082
publicidade@europanet.com.br

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12 X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

Sujeito a análise de crédito

BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

GAME BOY ADVANCE · Dreamcast · Atacado e Varejo

Venda de games novos, semi-novos e acessórios para todos os games

Compra * Venda * Troca * Financia

Destravamento - Unidade Ótica
para Playstation 1 e 2 e Xbox

- Locações de jogos em geral
- Salão de jogos com todos os games do momento.

Aceitamos todos os Cartões de Crédito e pagamentos em cheque e carnê

Tel.: (11) 6244-5392 Entregamos via Sedex
Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Nintendo · SONY

Parcelamos em até 15 X

- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Site: www.dragoon.com.br • Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 - V.N. Conceição - SP (Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

PS2

Por tempo Limitado em

15x de R$ 99,00

(crédito sujeito a aprovação com cheque)

Vendas • Destravamento
Assistência Técnica

RICKY Brinquedos

Atendemos todo o Brasil

Tel.: (11) 5687-4471 - Shopping Fiesta
Av. Guarapiranga, 752 - Loja 65 - Sto. Amaro

V12 Games

Parcelamento em até 12x no cheque

CONDIÇÃO ESPECIAL PARA LOJISTA

Assistência Técnica em Video Games

Grande Variedade de Jogos e Acessórios

Promoções especiais na compra pelo site
WWW.V12GAMES.COM.BR

ATÉ 5x S/ JUROS NOS CARTÕES: VISA · MasterCard

financiamento no cheque sujeito a aprovação e taxa de 5,65 a.m.

Loja 1 - Taboão da Serra:
Av. Dr. José Maciel, 229 - 1ºandar - Sl 05
Jd. Maria Rosa - SP (11)4771-8595/4787-3332

Loja 2 - Osasco (Centro de Ofertas):
R. Antonio Agú, 414, box 43 - Centro
(11)3688-1551

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

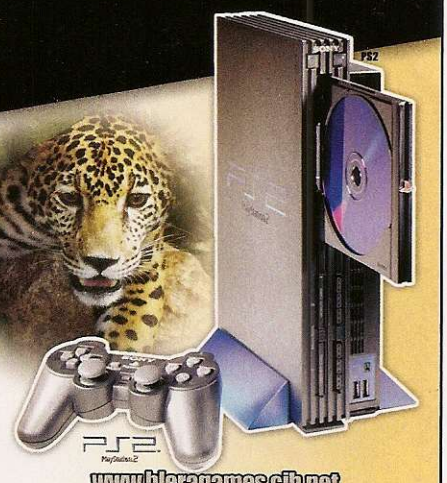
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

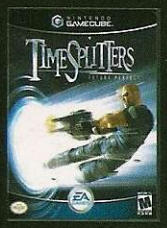
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

dentsu

SONY

EXISTEM OUTRAS MANEIRAS DE SE DIVERTIR NO CARRO.

MAS O PAI DA SUA NAMORADA NÃO PODE FICAR SABENDO.

SONY XPLOD. MUITO MAIS DIVERSÃO NO SEU CARRO.

SONY XPLOD É UMA LINHA COMPLETA DE SOM AUTOMOTIVO PARA VOCÊ TER MÁXIMA DIVERSÃO. SÃO CD PLAYERS, SUBWOOFER, AMPLIFICADOR E ALTO-FALANTES, QUE DÃO POTÊNCIA E FIDELIDADE AO SOM DO SEU CARRO. XPLOD. DIVERSÃO GARANTIDA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

like.no.other™

www.sony.com.br/xplod

Xplod